

**EFEKTIVITAS MODEL *INQUIRY DISCOVERY LEARNING* DAN
MODEL *PROJECT BASED LEARNING* DITINJAU DARI HASIL
BELAJAR DAN KEMAMPUAN INTERPERSONAL**



Oleh :
Gomang Genurianto
NIM 19711251038

**Tesis ini ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan
untuk mendapatkan gelar Magister Pendidikan**

**PROGRAM STUDI ILMU KEOLAHRAGAAN
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2021**

ABSTRAK

GOMANG GENURIANTO. Efektivitas Model *Inquiry Discovery Learning* dan Model *Project Based Learning* ditinjau dari Hasil Belajar dan Kemampuan Interpersonal. Tesis. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta. 2021

Di masa pandemik covid, diperlukan model pembelajaran penjasorkes yang efektif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas dan perbedaan efektivitas pembelajaran penjasorkes dengan menggunakan model pembelajaran *inquiry discovery learning* dan *project based learning* ditinjau dari hasil belajar dan kemampuan interpersonal peserta didik.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuasi eksperimen dengan menggunakan desain *pretest-posttest group*. Populasi dari penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IX SMP Budi Utama Sleman. Sampel ditentukan secara acak meliputi kelas IX A dan IX C. Kelas A diberi perlakuan dengan model *inquiry discovery learning* dan kelas C diberi perlakuan menggunakan model *project based learning*. Instrumen yang digunakan adalah tes hasil belajar, meliputi aspek pengetahuan dan keterampilan. Adapun instrumen tes kemampuan interpersonal, meliputi angket kemampuan interaksi, komunikasi, kerjasama, dan empati yang sudah divalidasi. Reliabilitas instrumen berturut-turut 0,941 dan 0,944. Teknik analisis data menggunakan uji beda berpasangan dan tidak berpasangan baik parametrik maupun non-parametrik dengan taraf signifikansi 5%.

Kesimpulan dari penelitian ini adalah (1) Model pembelajaran *IDL* dapat meningkatkan hasil belajar dan kemampuan interpersonal secara bermakna ($p < 0,05$) dengan efektivitas masing-masing sebesar 25,49% dan 18,97%. (2) Model pembelajaran *PjBL* dapat meningkatkan hasil belajar dan kemampuan interpersonal secara bermakna ($p < 0,05$) dengan efektivitas masing-masing sebesar 23,45% dan 27,18%. (3) Tidak terdapat perbedaan bermakna antara model *inquiry discovery learning* dan model *project based learning* ditinjau dari hasil belajar aspek pengetahuan dan kemampuan interpersonal peserta didik ($p > 0,05$). Namun demikian, jika ditinjau hasil belajar dari aspek keterampilan terdapat perbedaan bermakna ($p < 0,05$) antara model *inquiry discovery learning* dan model *project based learning*. Jadi dapat disimpulkan bahwa kedua model pembelajaran efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan kemampuan interpersonal peserta didik SMP Budi Utama Sleman kelas IX pada materi pertolongan pertama pada kecelakaan mata pelajaran Penjasorkes. Pada hasil belajar aspek keterampilan, *IDL* lebih baik daripada *PjBL*.

Kata Kunci : *inquiry discovery learning*, *project based learning*, hasil belajar, kemampuan interpersonal

ABSTRACT

GOMANG GENURIANTO. *The Effectiveness of Inquiry Discovery Learning models and Project Based Learning Models in terms of The Learning Outcomes and Interpersonal Skills.* Thesis. Yogyakarta: Sport Science Faculty, Yogyakarta State University. 2021

During the Covid pandemic, an effective physical education learning model is needed. The researcher conducted this research with the purpose for describing the effectiveness and the difference in effectiveness of learning in physical education. It used the methods of inquiry discovery learning and project based learning, based on the result of students' learning outcome and the interpersonal ability of the students.

The type of this research was quasi experiment. It used the design of pretest-post test group. The participants of this research were the students of grade 9 at Budi Utama Sleman Junior High School, the samples were selected randomly. Class 9A and 9B were the randomly selected classes. Class 9A was treated by using inquiry discovery learning method while class 9C was treated by using project based learning method. The instrument used was a test of learning outcomes, covering aspects of knowledge and aspects of psychomotor. The interpersonal ability test instrument includes a validated questionnaire on the ability to interact, communicate, cooperate, and empathy. The reliability of the instrument was 0.941 and 0.944, respectively. The data analysis technique used paired and unpaired difference tests, both parametric and non-parametric with a significance level of 5%.

The conclusions of this study are (1) The IDL learning model can significantly improve learning outcomes and interpersonal skills ($p < 0.05$) with the effectiveness of 25.49% and 18.97%, respectively. (2) The PjBL learning model can significantly improve learning outcomes and interpersonal skills ($p < 0.05$) with the effectiveness of 23.45% and 27.18%, respectively. (3) There is no significant difference between the inquiry discovery learning model and the project based learning model in terms of learning outcomes in the aspects of knowledge and interpersonal abilities of students ($p > 0.05$). However, when viewed from the aspect of skills learning outcomes there is a significant difference ($p < 0.05$) between the inquiry discovery learning model and the project based learning model. So it can be concluded that the two learning models are effective in improving learning outcomes and interpersonal abilities of students of SMP Budi Utama Sleman class IX in the first aid material for accidents in Physical Education subjects. In the psychomotor aspect of learning outcomes, IDL is better than PjBL.

Keywords : *inquiry discovery learning, project based learning, learning outcome, interpersonal skills*

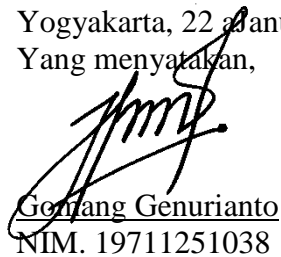
LEMBAR PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Gomang Genurianto
Nim : 19711241038
Program studi : S2-Ilmu Keolahragaan
Judul Tesis : EFEKTIVITAS MODEL *INQUIRY DISCOVERY LEARNING* DAN MODEL *PROJECT BASED LEARNING* DITINJAU DARI HASIL BELAJAR DAN KEMAMPUAN INTERPERSONAL

Menyatakan bahwa Tesis ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai bahan acuan kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya tulis ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, 22 Januari 2021
Yang menyatakan,



Gomang Genurianto
NIM. 19711251038

LEMBAR PENGESAHAN

EFEKTIVITAS MODEL *INQUIRY DISCOVERY LEARNING* DAN MODEL *PROJECT BASED LEARNING* DITINJAU DARI HASIL BELAJAR DAN KEMAMPUAN INTERPERSONAL

GOMANG GENURIANTO
NIM 19711251038

Dipertahankan di depan Tim Penguji Tesis
Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta
Tanggal: 22 Januari 2021

TIM PENGUJI

Prof. Dr. Suharjana, M.Kes.

(Ketua/Penguji)

Dr. Guntur, M.Pd.



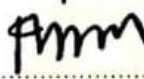
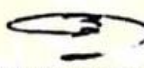
(Sekretaris/Penguji)

Dr. dr. Rachmah Laksmi Ambardini, M.Kes.

(Pembimbing/Penguji)

Dr. Pangung Sutapa, M.S.

(Penguji Utama)

 25-01-2021
.....
 23-01-2021
.....
 25-01-2021
.....
 25-01-2021
.....

Yogyakarta, 25 Januari 2021
Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,



Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes.

NIP. 196503011990011001

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadirat Allah SWT, atas segala rahmat dan karunia- Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Efektivitas Model *Inquiry Discovery Learning* dan Model *Project Based Learning* ditinjau dari Hasil Belajar dan Kemampuan Interpersonal” dapat dilaksanakan dengan lancar. Penyusunan Tesis ini pasti mengalami kesulitan dan kendala.

Dengan segala upaya dan bimbingan dari banyak pihak, Tesis ini dapat terwujud dengan baik. Terimakasih yang sebesar-besarnya penulis sampaikan kepada Dr. dr. Rachmah Laksmi Ambardini, M.Kes. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan nasehat, arahan, masukan, dan bimbingan sejak awal penulisan sampai akhir penyelesaian Tesis ini. Pada kesempatan ini penulis juga menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

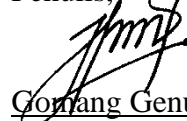
1. Prof. Dr. Margana, M.Hum., M.A. Plt. Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan menempuh pendidikan di Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan ijin dalam melaksanakan penelitian ini.
3. Prof. Dr. Dra. Sumaryanti, M.S. Ketua Jurusan Ilmu Keolahragaan S2 Universitas Negeri Yogyakarta yang memberikan arahan, masukan dan ijin dalam melaksanakan penelitian ini.
4. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen serta Karyawan Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan banyak bekal ilmu.

5. Felix Satrio Prihantoro, S.Pd., M.Psi., Kepala SMP Budi Utama Sleman yang telah memberikan izin dan memfasilitasi pelaksanaan penelitian di sekolah.
6. Istriku tercinta Siti Fatimah Ending yang selalu setia menemani, memotivasi dan menyemangati penulis untuk selalu tegar dan kuat dalam menyusun tesis ini.
7. Bapak, Ibu, Mertua dan saudara-saudaraku yang senantiasa mendorong, mengarahkan dan menasihati penulis untuk selalu fokus dalam penyelesaian studi S2 ini.
8. Rekan-rekan SMP Budi Utama, SMPN 5 Yogyakarta, SM3T 2016, PPG UNS 2018, S2 UNY 2019 dan saudara seimanku yang telah ikut serta membantu penyelesaian tesis ini.

Penulis menyadari bahwa penulisan tesis ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan demi kelengkapan tesis ini. Penulis berharap semoga tesis ini dapat bermanfaat bagi yang membutuhkan khususnya dan bagi semua pihak pada umumnya.

Yogyakarta, 22 Januari 2021

Penulis,



Gontang Genurianto
NIM. 19711251038

DAFTAR ISI

Halaman

ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
LEMBAR PENGESAHAN	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	9
C. Pembatasan Masalah.....	10
D. Rumusan Masalah	10
E. Tujuan Penelitian	11
F. Manfaat Penelitian	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	13
A. Kajian Teori.....	13
1. Pembelajaran Pertolongan Pertama Pada Kecelakaan	13
a. Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan ...	13
b. Materi Pertolongan Pertama Pada Kecelakaan Kelas IX	16
2. Model Pembelajaran	18
a. Model Pembelajaran <i>Inquiry Discovery Learning</i>	18
b. Model Pembelajaran <i>Project Based Learning</i>	23
3. Hasil Belajar	30
4. Kemampuan Interpersonal.....	36
B. Kajian Penelitian yang Relevan	41
C. Kerangka Pikir	45
D. Hipotesis Penelitian	48

BAB III METODE PENELITIAN	49
A. Jenis dan Desain Penelitian	49
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	49
C. Populasi dan Sampel Penelitian	50
D. Variabel Penelitian	50
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	52
F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen	55
G. Teknik Analisis Data	57
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	60
A. Karakteristik Subjek Penelitian.....	60
B. Deskripsi Data Penelitian.....	60
C. Hasil Uji Hipotesis	68
D. Pembahasan	79
E. Keterbatasan Penelitian.....	85
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	86
A. Simpulan.....	86
B. Implikasi.....	87
C. Saran.....	87
DAFTAR PUSTAKA.....	88
LAMPIRAN.....	96

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Sintaks Model Pembelajaran <i>Inquiry Discovery Learning</i>	22
Tabel 2. Sintaks Model Pembelajaran <i>project based learning</i>	26
Tabel 3. Penelitian yang Relevan	44
Tabel 4. Kisi-kisi Soal <i>pretest</i> dan <i>Posttest</i>	54
Tabel 5. Kisi-kisi Angket Kemampuan Interpersonal Peserta didik	55
Tabel 6. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen.....	57
Tabel 7. Data Usia Subjek Penelitian.....	60
Tabel 8. Pelaksanaan Penelitian.....	62
Tabel 9. Pelaksanaan Pembelajaran	63
Tabel 10. Data Hasil Belajar Peserta Didik Aspek Pengetahuan.....	64
Tabel 11. Data Hasil Belajar Peserta Didik Aspek Keterampilan	65
Tabel 12. Data Kemampuan Interpersonal Peserta Didik	67
Tabel 13. Hasil Uji Normalitas Aspek Pengetahuan.....	69
Tabel 14. Hasil Uji Normalitas Aspek Keterampilan	70
Tabel 15. Hasil Uji Normalitas Kemampuan Interpersonal.....	71
Tabel 16. Hasil Uji Homogenitas Aspek Pengetahuan	72
Tabel 17. Hasil Uji Homogenitas Aspek Keterampilan.....	73
Tabel 18. Hasil Uji Homogenitas Kemampuan Interpersonal	73
Tabel 19. Hasil <i>Paired Sample T-Test</i> Aspek Pengetahuan.....	75
Tabel 20. Hasil Uji <i>Wilcoxon</i> Aspek Keterampilan.	76
Tabel 21. Hasil <i>Paired Sample T-Test</i> Kemampuan Interpersonal.....	76
Tabel 22. Hasil Uji Perbedaan Efektivitas	78

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Kerangka Berpikir	47
Gambar 2. Desain Penelitian	49

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat-surat Penelitian	97
a. Surat Izin Penelitian dari Fakultas	97
b. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian dari Sekolah	98
c. Surat Keterangan Validasi I	99
d. Surat Keterangan Validasi II	100
Lampiran 2. Perangkat Pembelajaran	101
a. Silabus	101
b. RPP <i>Inquiry Discovery Learning</i> Pertemuan ke-I	118
c. RPP <i>Inquiry Discovery Learning</i> Pertemuan ke-II	119
d. RPP <i>Project Based Learning</i> Pertemuan ke-I	120
e. RPP <i>Project Based Learning</i> Pertemuan ke-II	121
f. Materi Pembelajaran	122
Lampiran 3. Instrumen Penelitian	133
a. Kisi-kisi Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Aspek Pengetahuan	133
b. Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Aspek Pengetahuan	134
c. Kunci Jawaban Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Aspek Pengetahuan.....	143
d. Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Aspek Keterampilan	144
e. Rubrik Penilaian Aspek Keterampilan.....	145
f. Kisi-kisi Angket <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kemampuan Interpersonal.....	157
g. Angket <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kemampuan Interpersonal.....	158
Lampiran 4. Hasil Analisis Data	161
a. Penilaian Perangkat Pembelajaran	161
b. Penilaian Pelaksanaan Pembelajaran	167
c. Analisis Butir Soal	203
d. Uji Validitas Instrumen (Uji Coba Instrumen)	204
e. Uji Reliabilitas Instrumen (Uji Coba Instrumen).....	205
f. Uji Normalitas Data	206
g. Uji Homogenitas Data.....	207
h. Uji <i>Paired Sample T-test</i> dan <i>Wilcoxon</i>	208
i. Uji <i>Independent Sample T-Test</i> dan <i>Mann Whitney</i>	211
j. Skor Hasil Belajar Aspek Pengetahuan.....	214
k. Skor Hasil Belajar Aspek Keterampilan	218
l. Skor Kemampuan Interpersonal.....	222
Lampiran 5. Dokumentasi Penelitian	226

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Permasalahan besar sedang melanda dunia saat ini. Permasalahan ini adalah wabah covid-19. Munculnya wabah covid-19 ini memaksa membatasi segala jenis kegiatan salah satunya adalah pembelajaran. Mulai dari sekolah dasar hingga kuliah melakukan pembatasan dengan menerapkan pembelajaran dari rumah. Hal ini berfungsi sebagai upaya untuk mengurangi penyebaran covid. Pada tanggal 9 Maret 2020 pemerintah mengeluarkan kebijakan besar setelah Nadiem Makarim selaku Mendikbud mengeluarkan SE. No. 02 tahun 2020 dan nomor 3 tahun 2020 perihal pembelajaran dan bekerja dilakukan secara jarak jauh sebagai upaya mencegah menyebarnya virus covid-19. Pimpinan institusi pendidikan di setiap daerah yang terdampak, diminta untuk menghentikan aktivitas kegiatan akademik seperti pembelajaran secara tatap muka. Sebagai tindak lanjut dari surat edaran tersebut seluruh institusi pendidikan juga diminta untuk mengeluarkan kebijakan tentang proses pembelajaran secara daring bagi siswa maupun mahasiswa. Semua institusi pendidikan di Indonesia melakukan penyesuaian terhadap kebijakan ini dalam merubah seluruh kegiatan belajar mengajar dilakukan secara daring.

Sistem pembelajaran daring merupakan sistem pembelajaran tanpa tatap muka secara langsung antara guru dan siswa tetapi dilakukan melalui online yang menggunakan jaringan internet. Selama pembelajaran menggunakan daring, hasil belajar peserta didik menurun. Salah satunya karena faktor belajar secara daring dan peserta didik mengalami kebosanan dan kurang antusias terhadap pembelajaran. Di sisi lain ada tuntutan kurikulum terkait tercapainya kompetensi

yang sudah standar, tantangan untuk menemukan model pembelajaran yang menyenangkan dalam proses, menantang proses kreatif, dan tetap tercapainya tujuan pembelajaran sehingga perlu modifikasi atau pembaruan dalam model pembelajaran yang adaptif dengan kondisi pandemik covid-19.

Pemanfaatan teknologi informasi pada pembelajaran jarak jauh selama pandemi Covid-19 dinilai efektif oleh siswa ditinjau dari pemahaman materi, akan tetapi masih terdapat beberapa kendala diantaranya adalah kebermanfaatan secara fisik dari pembelajaran jasmani kurang, dan jenis tugas yang monoton (Purnama Sari & Sutapa, 2020: 28). Guru harus memastikan kegiatan belajar mengajar tetap berjalan, meskipun siswa berada di rumah. Solusinya, guru dituntut dapat mendesain model pembelajaran sebagai inovasi dengan memanfaatkan media daring. Proses pembelajaran dari rumah idealnya tetap dapat mengakomodasi kebutuhan belajar siswa untuk mengembangkan bakat dan minat sesuai dengan jenjang pendidikannya. Kegiatan pembelajaran dalam implementasinya mengenal banyak istilah untuk menggambarkan cara mengajar yang akan dilakukan oleh guru. Saat ini begitu banyak macam strategi ataupun model pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran menjadi lebih baik. Menurut Purnama Sari & Sutapa (2020: 21) tantangan yang muncul pada pembelajaran daring yaitu membuat model pembelajaran yang menarik agar peserta didik mau berkontribusi secara sukarela dan memperoleh manfaat dari setiap pembelajaran yang dilaksanakan. Pendidik harus membuat model pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan rekreatif merangsang siswa untuk rela terlibat aktif dalam pembelajaran daring dan merasakan kebermaknaan dari pembelajaran.

Pelaksanaan pembelajaran daring (dalam jaringan) memaksa pembelajaran mengalami degradasi kualitas. Dikutip dari Kompasiana.com (2020) ada beberapa kelemahan pembelajaran daring, salah satunya adalah kualitas kegiatan belajar mengajar menjadi tidak efektif. Dampak dari tidak efektifnya kegiatan belajar mengajar mengakibatkan peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi. Selain dari kesulitan pemahaman materi, pembelajaran secara daring juga lebih bersifat satu arah. Hal ini yang mengakibatkan komunikasi serta interaksi antara peserta didik dan guru menjadi kurang, sehingga tidak optimal proses pengembangan aspek kemampuan interpersonalnya (Wantiknas.go.id, 2020).

Ditinjau dari konten, mata pelajaran yang diajarkan di sekolah pada masa pandemi dapat dikategorikan dalam dua kelompok. Kelompok pertama adalah kelompok mata pelajaran yang didominasi oleh teori dan sedikit praktik, adapun kelompok kedua didominasi oleh praktik dengan sedikit teori (Herlina & Suherman, 2020: 2). Kedua kelompok ini sangat berbeda dalam penerapan pembelajaran online. Pendidikan Jasmani merupakan disiplin ilmu yang masuk pada kategori kedua, dengan dominasi praktik pada aktivitas fisik. Menurut Zikrurrahmat selaku ketua program studi pendidikan jasmani STKIP Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh dikutip dalam Stkipgetsempena.ac.id (2020) berpendapat bahwa pembelajaran penjas adalah salah satu pembelajaran yang paling sulit diterapkan di masa pandemi. Efek dari pola pembelajaran daring, guru penjas mengalami kendala yang cukup signifikan. Dikutip dari stkipgetsempena.ac.id guru mengalami kendala untuk menerapkan pembelajaran aspek keterampilan kepada peserta didik, sehingga peserta didik juga mengalami kesulitan saat memahami aspek keterampilan yang

telah diberikan oleh guru. Kenyataan lainnya adalah masih terdapat beberapa guru penjasorkes yang belum bisa memanfaatkan media pembelajaran elektronik dengan baik (BKDJakarta, 2020).

Hasil belajar peserta didik di SMP Budi Utama pada saat pembelajaran daring tercatat menurun dibandingkan hasil belajar sebelum menerapkan pembelajaran daring, terbukti dengan nilai rata-rata hasil belajar aspek pengetahuan menurun dari mulai dari sebelum pandemik dari 87,16 menjadi 85,02 saat transisi (campuran pembelajaran tatap muka dan daring) dan semakin menurun saat menggunakan pembelajaran daring seutuhnya yaitu rata-ratanya menjadi 81,52. Walaupun demikian, pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan berstatus sama seperti mata pelajaran lainnya yang menuntut untuk mencetak lulusan yang terstandar. Permendikbud nomor 22 Tahun 2016 yang menjelaskan tentang standar proses pembelajaran pada suatu pendidikan dasar menengah bertujuan untuk mencapai kompetensi lulusan. Kompetensi lulusan dinyatakan dalam Permendikbud nomor 21 Tahun 2016 tentang standar isi untuk tingkat satuan pendidikan menengah, meliputi sikap logis, kritis, analitis, kreatif, cermat, teliti, bertanggungjawab, responsif, dan tidak mudah menyerah dalam menghadapi masalah. Hal ini dapat disimpulkan bahwa peserta didik harus memiliki hal-hal tersebut disaat lulus dari satuan pendidikan tertentu.

Kegiatan pembelajaran merupakan bagian yang paling penting dalam implementasi kurikulum. Untuk mengetahui apakah pembelajaran itu efektif, dapat diketahui melalui kegiatan pembelajaran. Untuk itu guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran seyogyanya mengetahui cara dan strategi membuat kegiatan

pembelajaran berjalan dengan baik dan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. *What is worth mentioning is that the educational process by itself consists of two major actors: the teacher and the learner(s). Hence, it involves two processes, namely, teaching and learning, which may rely on different methods, strategies and principles* (Constantinou, Tsivitanidou, & Rybska, 2018: 3-4). Dapat diartikan bahwa proses pendidikan itu sendiri terdiri dari dua pelaku utama yaitu guru dan pelajar. Oleh karena itu, melibatkan dua proses yaitu proses belajar mengajar yang mungkin mengandalkan model, strategi, dan prinsip yang berbeda. Model pembelajaran dapat diartikan sebagai prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar (Sinabariba, 2017: 2). Menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran dapat mengoptimalkan proses pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Untuk itu guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dituntut mengembangkan kreativitasnya dalam melaksanakan proses pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan yang sesuai dengan kurikulum, seperti yang harus diterapkan pada pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Model pembelajaran yang baik tidak sekedar transfer pengetahuan, tetapi suatu model yang mampu mengembangkan berbagai kemampuan siswa, misalnya dalam bekerja sama, mengambil keputusan, kreatif, membuat perencanaan dan lain-lain. Saat ini tampaknya belum semua tujuan tersebut diterapkan.

Project based learning adalah satu dari banyak model pembelajaran yang mampu membuat siswa berkesempatan untuk mengambil bagian dari pembelajaran

itu sendiri, membuat peserta didik mampu memahami dan menyusun informasi (Ergül & Kargin, 2014: 45). Dalam penelitiannya Bell (2010: 5) menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis proyek akan membangun pengetahuan sesuai dengan latar belakang mereka. Peserta didik akan banyak mendapatkan informasi dan pengetahuan ketika mereka belajar dari apa yang mereka lakukan dan juga peserta didik akan banyak memaknai dari apa yang terjadi pada kejadian yang peserta didik jalani sehari-hari.

Inquiry discovery learning adalah pembelajaran konstruktivisme yang menjadikan peserta didik terlibat secara aktif dalam pembelajaran. *inquiry discovery learning* didefinisikan sebagai eksplorasi dan pengalaman yang menjadikan peserta didik terlibat secara aktif dalam proses belajar mengajar sehingga memperoleh pemahaman yang mendalam tentang apa yang mereka pelajari (Smallhorn, Young, Hunter, & Burke da Silva, 2015: 67). Merujuk dari beberapa penelitian, *inquiry discovery learning* sangat efektif digunakan dalam pembelajaran. Salah satu penelitian dilakukan oleh Damawati dan Juanda pada tahun 2015 di SMP yang menunjukkan bahwa keberhasilan pembelajaran di dalam kelas yang menggunakan model *inquiry discovery learning* adalah 13,94, sedangkan dalam kelas kontrol hanya sebesar 12,09 (dengan skor maksimal 18)

Salah satu tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan kecerdasan. Kecerdasan adalah suatu kemampuan untuk belajar sehingga mendapatkan pengetahuan kemudian melalui kecerdasan yang didapatkan setiap individu mampu melakukan tindakan-tindakan yang nyata yang mempunyai tujuan dan cara berpikir yang rasional (Agustini, Awang, & Parida, 2019: 121). Kecerdasan yang dimiliki

juga mampu untuk dapat memecahkan masalah sehingga mampu beradaptasi dengan situasi yang ada. Dalam kenyataannya, praktik pendidikan di Indonesia saat ini masih lebih banyak memberikan porsi pada kemampuan pengetahuan dan keterampilan, bahkan dapat dikatakan lebih berorientasi pada pembelajaran *hard skills*. Artinya, siswa diberi keahlian akademik dan kompetensi teknis saja, misalnya siswa diberi keterampilan menyelesaikan masalah terkait dengan pendidikan jasmani saja. Jika melihat realita dalam pembelajaran yang dilakukan di sekolah, terkait dengan memberikan materi pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan, guru cenderung lebih memilih cepat menyelesaikan materi yang diajarkan, tanpa perhatian pada peningkatan yang proporsional terhadap kreativitas siswa, sikap kerja keras siswa, kurang memberikan kebebasan siswa untuk mengungkapkan ide atau gagasan baru, dan berkomunikasi antara teman dalam kelompok dalam penyelesaian suatu masalah (Moma, 2015: 249).

Widarto (2011: 5) berpendapat bahwa faktor dominan yang memberikan kontribusi dalam menghasilkan produk yang berkualitas secara berturut-turut adalah aspek *soft skills* (28%), kondisi fisik (26%), pengetahuan (23%), dan keterampilan (23%). Disebutkan lagi dalam buku yang ditulis oleh Widarto (2011: 5) bahwa menurut hasil survey *National Association of College and Employee* (NACE) pada tahun 2002 bahwa kemampuan interpersonal masuk urutan ke-4 dari 19 jenis kemampuan yang diperlukan di dunia kerja. Hal ini membuktikan bahwa kemampuan interpersonal sangat baik jika mulai dioptimalkan di jenjang pendidikan dasar dan menengah, dalam hal ini tentunya diterapkan pada jenjang sekolah menengah pertama. Menurut Murat (2015: 2007) model pembelajaran

menjadikan kemampuan interpersonal peserta didik menjadi lebih optimal. Kemampuan interpersonal adalah kemampuan untuk memecahkan masalah, atau untuk membuat suatu produk, yang dapat dinilai dalam satu atau lebih pengaturan budaya (Howard, 2006: 164). Pernyataan ini menjelaskan bahwa kecerdasan merupakan penguasaan yang holistik atas pemecahan masalah, sehingga menjadi suatu penawaran atas pemecahan masalah yang baru. Kecerdasan juga dimaknai sebagai intelegensi yang dimiliki seorang peserta didik. Kemampuan interpersonal berfungsi sangat efektif dalam konteks pendidikan (Zhang, 2018: 33).

Menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh Umami Santria (2018: 133) model pembelajaran *project based learning* efektif dalam pembelajaran ditinjau dari prestasi belajar, kemampuan metakognisi dan kemampuan interpersonal peserta didik. Adapun menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh Bayu dan Totok (2016: 382) *inquiry discovery learning* memiliki keefektifan yang tinggi dibanding model pembelajaran konvensional dalam meningkatkan hasil belajar. Untuk perbandingan keefektifan antara model pembelajaran *project based learning* dan model *problem based learning*, menurut Umami Santria (2018: 133) keduanya sama-sama efektif dalam pembelajaran. Sedangkan menurut Astari, Suroso dan Yustinus (2018: 9) menyatakan bahwa model pembelajaran *inquiry discovery learning* lebih efektif dibandingkan dengan model pembelajaran *problem based learning* ditinjau dari hasil belajar peserta didik. Secara matematis dapat diartikan bahwa dari beberapa hasil penelitian di atas, karena model pembelajaran *project based learning* dan model *problem based learning* sama-sama efektif sedangkan *inquiry discovery learning* lebih efektif dibandingkan dengan model

pembelajaran *problem based learning* maka sejatinya model pembelajaran *inquiry discovery learning* lebih efektif dibandingkan dengan model pembelajaran *project based learning*. Sampai saat ini belum bisa diklarifikasi mana yang lebih baik di antara kedua model tersebut. Oleh karena itu perlu dilakukan penelitian yang lebih mendalam terkait hal tersebut. Berdasarkan permasalahan tersebut di atas peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian tentang “Efektivitas model *inquiry discovery learning* dan model *project based learning* ditinjau dari hasil belajar dan kemampuan interpersonal peserta didik mata pelajaran PJOK”.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang di atas, dapat diidentifikasi permasalahan penelitiannya adalah sebagai berikut:

1. Selama pembelajaran menggunakan daring, hasil belajar peserta didik pada mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan menurun.
2. Efek negatif dari pembelajaran daring salah satunya adalah kualitas kegiatan belajar mengajar menjadi tidak efektif, mengakibatkan peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi.
3. Pembelajaran daring yang diterapkan oleh guru Penjasorkes pada umumnya masih bersifat satu arah.
4. Guru cenderung lebih memilih cepat menyelesaikan materi yang diajarkan, tanpa perhatian pada peningkatan yang proporsional terhadap hasil belajar dan kemampuan interpersonal peserta didik.
5. Guru lebih sering menggunakan metode pembelajaran penugasan.

6. Model pembelajaran yang diterapkan oleh guru belum optimal dalam meningkatkan hasil belajar dan kemampuan interpersonal peserta didik.
7. Belum terklarifikasinya model pembelajaran yang tepat untuk mengembangkan hasil belajar dan kemampuan interpersonal antara *inquiry discovery learning* dan *project based learning*.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi permasalahan di atas, penelitian ini dibatasi pada upaya untuk mengetahui efektivitas model *inquiry discovery learning* dan model *project based learning* ditinjau dari hasil belajar dan kemampuan interpersonal peserta didik kelas IX hanya pada materi kompetensi dasar 9 yaitu pertolongan pertama pada kecelakaan. Kemampuan interpersonal yang dimaksud meliputi komunikasi, interaksi, kerjasama dan empati.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah di atas muncul permasalahan sebagai berikut :

1. Apakah model pembelajaran *inquiry discovery learning* efektif terhadap pembelajaran pertolongan pertama pada kecelakaan ditinjau dari hasil belajar dan kemampuan interpersonal peserta didik?
2. Apakah model pembelajaran *project based learning* efektif terhadap pembelajaran pertolongan pertama pada kecelakaan ditinjau dari hasil belajar dan kemampuan interpersonal peserta didik?
3. Apakah terdapat perbedaan efektivitas antara model pembelajaran *inquiry discovery learning* dan model pembelajaran *project based learning* dalam

pembelajaran pertolongan pertama pada kecelakaan ditinjau dari hasil belajar dan kemampuan interpersonal peserta didik?

E. Tujuan Penelitian

Berlandaskan rumusan permasalahan di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengetahui efektivitas model pembelajaran *Inquiry Discovery Learning* efektif diterapkan pada pembelajaran pertolongan pertama pada kecelakaan ditinjau dari hasil belajar dan kemampuan interpersonal peserta didik.
2. Mengetahui efektivitas model pembelajaran *project based learning* efektif diterapkan pada pertolongan pertama pada kecelakaan ditinjau dari hasil belajar dan kemampuan interpersonal peserta didik.
3. Mengetahui perbedaan efektivitas antara model pembelajaran *Inquiry Discovery Learning* dan model pembelajaran *project based learning* dalam pembelajaran pertolongan pertama pada kecelakaan ditinjau dari hasil belajar dan kemampuan interpersonal peserta didik.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pihak terkait dalam proses pembelajaran, antara lain :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat menjadi acuan dalam pengembangan pengetahuan pembelajaran terkait dengan model pembelajaran *inquiry discovery learning* dan model pembelajaran *project based learning* ditinjau dari hasil belajar dan kemampuan interpersonal peserta didik.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat Bagi Guru PJOK

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan pembelajaran dan peningkatan kompetensi guru PJOK pada disiplin ilmu terkait.

b. Manfaat Bagi Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar dan kemampuan interpersonal peserta didik melalui mata pelajaran PJOK.

c. Manfaat Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi suatu bahan referensi agar hasilnya dapat ditindaklanjuti demi peningkatan disiplin belajar para siswa.

d. Manfaat Bagi Peneliti

Penelitian diharapkan dapat mengembangkan ilmu pengetahuan dan membantu mengatasi, memecahkan dan mencegah masalah yang ada pada objek yang diteliti.

e. Manfaat Bagi Universitas Negeri Yogyakarta

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan untuk menambah referensi sebagai bahan penelitian lanjutan yang lebih mendalam pada masa yang akan datang.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pembelajaran Pertolongan Pertama Pada Kecelakaan

a. Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

Pembelajaran merupakan konsep yang terkait dengan proses belajar-mengajar. Dalam bidang pendidikan istilah belajar-mengajar lebih populer dengan istilah pembelajaran. Di dalam pendidikan jasmani istilah belajar mengajar pendidikan jasmani disebut juga proses pembelajaran pendidikan jasmani. Sukintaka (2001: 70) berpendapat bahwa pembelajaran mengandung pengertian bagaimana mengajarkan sesuatu kepada anak didik tetapi juga ada suatu pengertian bagaimana anak didik mempelajarinya. Dalam artian terminologi, pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan memiliki arti pendidikan untuk jasmani dan atau pendidikan melalui aktivitas jasmani (Surahni, 2017: 42). Berbeda dengan istilah pendidikan untuk jasmani, yang memiliki tujuan untuk mengembangkan fisik dan keterampilan peserta didik. Dalam hal ini pendidikan jasmani lebih diartikan sebagai proses dimana olahraga dan aktifitas fisik dijadikan sarana untuk mendidik siswa.

Winarno (2006: 2) menyatakan bahwa pendidikan jasmani bertujuan mengembangkan individu secara organis, neuromuskuler, intelektual, dan emosional. Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan adalah suatu proses pendidikan seseorang sebagai perorangan atau anggota masyarakat yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui berbagai kegiatan jasmani

untuk memperoleh pertumbuhan jasmani, kesehatan jasmani, kemampuan dan ketrampilan, kecerdasan dan perkembangan watak serta kepribadian yang harmonis dalam rangka pembentukan manusia (Mutohir, 2002: 14). Pendidikan jasmani bukan hanya merupakan aktivitas pengembangan fisik secara terisolasi, akan tetapi harus berada dalam konteks pendidikan secara umum. Sudah tentu proses tersebut dilakukan dengan sadar dan melibatkan interaksi sistematis antar pelakunya untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Nitko dan Brookhart (2014: 18) berpendapat bahwa pembelajaran adalah proses yang digunakan oleh guru untuk membantu peserta didik mencapai tujuan belajarnya. Pendapat tersebut sejalan dengan pendapat dari Smaldino, Russell, Heinich, dan Molenda (2019: 25) yang menjelaskan bahwa pembelajaran mengacu pada usaha sadar untuk rangsangan belajar dengan mengatur pengalaman yang disengaja untuk membantu peserta didik mencapai perubahan yang diinginkan.

Sesuai dengan tujuan pendidikan jasmani dan olahraga menurut Depdiknas yang telah dibahas sebelumnya bahwa terdapat sembilan tujuan pendidikan jasmani dan olahraga, yaitu: meletakkan dan mengembangkan 1) landasan karakter melalui internalisasi nilai, 2) landasan kepribadian (cinta damai, sosial, toleransi dalam kemajemukan budaya etnis dan agama, 3) berpikir kritis, 4) sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggung jawab, kerjasama, percaya diri, dan demokratis, 5) keterampilan gerak, teknik, strategi berbagai permainan dan olahraga, senam, aktivitas ritmik, akuatik

dan pendidikan luar kelas, 6) keterampilan pengelolaan diri, pemeliharaan kebugaran jasmani dan pola hidup sehat, 7) keterampilan menjaga keselamatan diri sendiri dan orang lain, 8) konsep aktivitas jasmani untuk mencapai kesehatan, kebugaran dan pola hidup sehat, serta 9) mengisi waktu luang yang bersifat rekreatif; sedangkan pendidikan melalui aktivitas jasmani bermakna aktivitas jasmani menjadi sarana untuk mencapai tujuan pendidikan. Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan memberikan pengaruh positif pada kesehatan jasmani dan rohani (Byl dan Kloet, 2014: 7). Ditinjau dari domain pelaksanaan pembelajaran, pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan memiliki empat domain yang harus diimplementasikan dalam pembelajaran. Empat domain tersebut diantaranya adalah domain afektif spiritual, domain afektif sosial, domain kognitif atau pengetahuan dan domain psikomotor atau keterampilan (Surahni, 2017: 43).

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada lingkungan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari proses pendidikan secara keseluruhan yang menggunakan aktivitas jasmani sebagai media atau alat untuk mencapai tujuan. Interaksi peserta didik dengan lingkungan belajar dirancang untuk mencapai tujuan pembelajaran, di antaranya peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa atau pembelajaran juga dapat diartikan

suatu proses untuk memfasilitasi peserta didik agar dapat memperoleh pengetahuan dengan memanfaatkan lingkungan belajar.

b. Materi Pertolongan Pertama Pada Kecelakaan Kelas IX

Materi pembelajaran dalam mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan terdiri dari 10 kompetensi dasar yang masing-masing kompetensi dasar memiliki beberapa materi yang harus diajarkan kepada peserta didik. Materi pembelajaran yang terdapat dalam bab IX kelas IX kurikulum 2013 adalah tindakan pertolongan pertama pada kecelakaan (PPPK) baik pada diri sendiri maupun orang lain. Materi pada bab ini memuat tentang segala sesuatu yang berkaitan dengan Pertolongan Pertama pada Kecelakaan yang sangat erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari, dan bahkan jika peserta didik sudah terampil, peserta didik dapat memberikan bantuan kepada peserta didik atau warga sekolah lain (Suherman, 2018: 190).

Pertolongan Pertama Pada Kecelakaan merupakan usaha pertolongan segera kepada penderita sakit atau cedera di tempat kerja dengan penanganan medis dasar (Ana Anggraini dkk., 2018: 22). Medis dasar dapat diartikan sebagai tindakan penanganan awal berdasar ilmu medis atau kedokteran yang dimiliki oleh manusia. Medis dasar ada sedikit perbedaan dengan pertolongan pertama pada kecelakaan atau sering disebut PPPK. Pertolongan pertama pada kecelakaan adalah upaya pertolongan dan perawatan sementara terhadap korban kecelakaan sebelum mendapat pertolongan yang lebih sempurna dari dokter atau paramedik (Ana

Anggraini ., 2018: 22). Pertolongan Pertama Pada Kecelakaan adalah upaya pertolongan dan perawatan sementara terhadap korban kecelakaan sebelum mendapat pertolongan yang lebih sempurna dari dokter atau paramedis (Waryono, 2013: 2). Hal ini bukan menjadi penanganan atau pengobatan yang sempurna, tetapi hanya sebagai pencegahan, penanganan, dan pertolongan pertama yang dilakukan oleh orang yang terdekat atau yang melihat pertama kali kejadian kecelakaan.

Tujuan PPPK adalah untuk menyelamatkan jiwa atau mencegah kematian, mencegah cacat yang lebih berat, mencegah infeksi, mempertahankan daya korban sampai datangnya pertolongan lebih lanjut dan mengurangi rasa sakit serta rasa takut (Waryono, 2013: 2). Ada beberapa prinsip atau pokok tindakan yang harus ditanamkan pada jiwa seseorang yang akan melakukan PPPK apabila menghadapi kecelakaan yaitu : jangan panik, amati dan kumpulkan keterangan kejadian, perhatikan pernapasan korban dan berikan pertolongan bila perlu, hentikan pendarahan bila ada, tenangkan korban dan hindarkan shock, pertolongan dilakukan di tempat kejadian dan tidak tergesa-gesa memindahkan korban.

Waryono (2013: 3-4) menjelaskan dalam penerapan PPPK sebaiknya penolong wajib menerapkan prinsip-prinsip berikut ini: 1) Tenang dan cepat dalam melakukan pertolongan. 2) Mencegah korban dari resiko kecelakaan berikutnya, dengan cara melindungi dan menempatkan korban pada tempat yang aman. 3) Lakukan pernafasan buatan jika korban mengalami gangguan pernafasan (berhenti bernafas). 4) Jika terjadi pendarahan, lakukan

penanganan terlebih dahulu. 5) Jika terjadi muntah-muntah posisikan korban sebagaimana mestinya. Apabila korban muntah-muntah dalam keadaan setengah sadar, telentangkan korban dengan bagian kepala lebih rendah dari letak anggota tubuh. Jika korban dikhawatirkan akan tersedak muntahan, darah, atau air, posisikan korban dalam keadaan telungkup. 6) Tidak memindahkan korban dengan terburu-buru. 7) Menghubungi fasilitas kesehatan terdekat dengan cepat dan tepat.

2. Model Pembelajaran

a. Model Pembelajaran *Inquiry Discovery Learning*

Inquiry discovery learning pada dasarnya merupakan model pembelajaran yang mengaktifkan siswa untuk berfikir secara ilmiah (Smallhorn et al., 2015: 47). Hal ini sejalan dengan pendapat dari Fauziyah (2015: 52) yang menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis *inquiry/discovery* menekankan kepada proses mencari dan menemukan suatu hal. Sanjaya (2012: 196) juga berpendapat bahwa “strategi pembelajaran *inquiry/discovery* adalah rangkaian kegiatan pembelajaran yang menekankan pada proses berpikir secara kritis dan analitis untuk mencari dan menemukan sendiri jawaban dari suatu masalah yang dipertanyakan”. Sagala (2011: 196) berpendapat bahwa *inquiry/discovery* merupakan metode pembelajaran yang berupaya menanamkan dasar-dasar berpikir ilmiah pada diri siswa yang berperan sebagai subjek belajar, sehingga dalam proses pembelajaran ini siswa lebih banyak belajar sendiri, mengembangkan kreativitas dalam memecahkan masalah. Pembelajaran

inquiry/discovery adalah pendekatan pedagogis konstruktivis di mana siswa diberikan kesempatan untuk mengontrol proses belajar mereka melalui eksplorasi, penemuan, membangun pengetahuan dan pemahaman, refleksi dan berpikir kritis (Santrock dalam Siew et al., 2017: 158).

Dalam perspektif yang berbeda, sebenarnya implementasi yang terkandung dalam model pembelajaran *inquiry discovery learning* sejatinya cenderung memiliki efek bahwa *inquiry discovery learning* memiliki kontribusi yang sangat besar dalam pembelajaran (Kidman & Casinader, 2017: 31). Kesan ini diperkuat dalam literatur penelitian dari Walker dan Shore (2015: 3) yang menyoroti banyak bukti penelitian yang berkaitan dengan dampak positif pembelajaran *inquiry* terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Hepworth & Walton (2009: 7) berpendapat bahwa berdasarkan beberapa prinsip ilmiah, model pembelajaran berbasis *inquiry/discovery* secara tidak sadar mengaktifkan siswa untuk mengamati suatu fenomena, menyintesis pertanyaan, menguji pertanyaan yang dilanjutkan dengan menganalisis dan mengomunikasikan hasil penyelidikan selama proses pembelajaran. Model *inquiry discovery learning* adalah suatu model untuk mengembangkan cara belajar siswa aktif dengan menemukan sendiri, menyelidiki sendiri, maka hasil yang diperoleh akan tahan lama dan tidak mudah dilupakan (Fitri, Ningsih, dan Yeni, 2017: 2).

Dalam buku yang ditulis oleh Constantinou et al. (2018: 476) menyatakan bahwa ilmuwan, guru dan peserta didik adalah beberapa komponen yang melakukan penelusuran dalam pembelajaran. Menariknya

adalah tahapan dalam proses penelnsuran lebih didominasi dilakukan oleh peserta didik. Dari perspektif pelajar, komponen inti dari model pembelajaran *inquiry/discovery* adalah antara lain (1) pelajar terlibat dengan pertanyaan-pertanyaan berorientasi ilmiah yang bermakna; (2) peserta didik memberikan prioritas pada bukti, yang memungkinkan mereka untuk mengembangkan dan mengevaluasi ide-ide yang membahas pertanyaan ilmiah; (3) peserta didik merumuskan klaim pengetahuan dan argumen dari bukti untuk menyelesaikan pertanyaan ilmiah; (4) peserta didik mengevaluasi penjelasan mereka dalam penjelasan alternatif, terutama yang mencerminkan pemahaman ilmiah; dan (5) peserta didik mengkomunikasikan dan membenarkan penjelasan yang mereka ajukan (NRC dikutip dalam Minner, Levy, & Century (2010: 476). Dalam model pembelajaran *inquiry discovery learning* konseptualisasi peran telah dibatasi, dan teori peran dapat membantu memahami kompleksitas dalam proses ini (Walker & Shore, 2015: 3).

Model *inquiry discovery learning* dianggap banyak memiliki keunggulan terhadap peserta didik dalam proses pembelajaran. Adapun keunggulan tersebut sesuai pendapat dari Trianto (2014: 45) adalah sebagai berikut: (1) Pembelajaran ini merupakan pembelajaran yang menekankan kepada pengembangan aspek kognitif, afektif dan psikomotor secara seimbang, sehingga pembelajaran melalui pembelajaran ini dianggap jauh lebih bermakna. (2) Pembelajaran ini dapat memberikan ruang kepada siswa untuk belajar sesuai dengan gaya belajar mereka. (3) Pembelajaran ini

merupakan strategi yang dianggap sesuai dengan perkembangan psikologi belajar moderen yang menganggap belajar adalah proses perubahan tingkah laku berkat adanya pengalaman. (4) Dapat melayani kebutuhan siswa yang memiliki kemampuan di atas rata-rata. Artinya, siswa yang memiliki kemampuan belajar bagus tidak akan terhambat oleh siswa yang lemah dalam belajar.

Penggunaan model pembelajaran inkuiri-discovery tidak hanya relevan dengan langkah-langkah metode ilmiah tetapi juga relevan dengan teori pembelajaran seperti teori kognitif, pengkondisian, dan konstruktif Piaget (Tompo, Ahmad, dan Muris, 2016: 5678). Sejalan dengan pendapat tersebut Smallhorn et al. (2015: 66) menambahkan bahwa pembelajaran berbasis *inquiry/discovery* mendorong perkembangan siswa mandiri, dengan mendorong siswa untuk bertanggung jawab atas pembelajaran mereka sendiri. Pembelajaran berbasis *inquiry/discovery* merupakan model pembelajaran di sekolah yang bertumpu pada kemandirian siswa yang mana siswa dituntut belajar dengan melakukan penelitian sendiri. Prinsip pembelajaran *inquiry/discovery* merupakan bagian dari tradisi panjang pendidikan melalui beasiswa, yang memandang studi akademik sebagai partisipasi dalam beasiswa sebagai proses yang tidak pernah berakhir. Sebagian besar institusi pendidikan menggunakan definisi pembelajaran berbasis *inquiry/discovery* yang dikembangkan oleh Ludwig Huber dalam Bihrer, Bruhn, dan Fritz (2019: 1) bahwa model *inquiry/discovery* berbeda dengan model pembelajaran lainnya, pembelajaran berbasis inkuiri

dicirikan oleh fakta bahwa peserta didik membentuk, belajar, dan mempertimbangkan proses proyek penelitian, yang bertujuan untuk memperoleh wawasan yang menarik bagi pihak ketiga, melakukannya di seluruh fase penting dari proyek tersebut; dari mengembangkan pertanyaan dan hipotesis, memilih dan menerapkan metode, melalui pengujian dan menyajikan hasil, baik dengan bekerja secara mandiri atau dalam kolaborasi aktif dengan proyek menyeluruh. Definisi ini menyoroti tiga karakteristik pembelajaran berbasis inkuiri: Pertama, siswa harus melalui seluruh proses penelitian. Kedua, hasil harus memiliki nilai tertentu dalam hal kebaruan, dan tidak hanya untuk siswa itu sendiri. Ketiga, pembelajaran berbasis *inquiry* harus dilakukan secara mandiri (Bihrer, Bruhn, & Fritz, 2019: 1). Sutman, et.al. dalam Kemdikbud (2018: 43) menjelaskan bahwa sintaks model pembelajaran *inquiry discovery learning* meliputi lima langkah sebagai berikut:

Tabel 1. Sintaks Model Pembelajaran *Inquiry Discovery Learning*

LANGKAH	DESKRIPSI
Langkah 1. Merumuskan pertanyaan	Merumuskan pertanyaan, masalah, atau topik yang akan diselidiki.
Langkah 2. Merencanakan	Merencanakan prosedur atau langkah-langkah pengumpulan dan analisis data.
Langkah 3. Mengumpulkan dan menganalisis data	Kegiatan mengumpulkan informasi, fakta, maupun data, dilanjutkan dengan kegiatan menganalisisnya.
Langkah 4. Menarik simpulan	Menarik simpulan-simpulan (jawaban atau penjelasan ringkas)
Langkah 5. Aplikasi dan Tindak lanjut	Menerapkan hasil dan mengeksplorasi pertanyaan-pertanyaan atau permasalahan lanjutan untuk dicari jawabnya.

Lima langkah di atas merupakan langkah umum, yang bisa dibedakan menjadi lima level yang mencerminkan kadar atau derajat aktivitas Peserta

didik (Kemdikbud, 2018: 43). Langkah-langkah tersebut juga merupakan langkah-langkah yang akan peneliti pakai dalam penelitian ini. Berdasarkan beberapa pendapat dari para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa *inquiry discovery learning* merupakan sebuah model pembelajaran yang menjadikan peserta didik bisa menemukan dan memaksimalkan berbagai sumber informasi dan gagasan sebagai sarana mereka memahami permasalahan, isu dan topik yang ditemukan melalui pembelajaran berbasis penyelidikan yang kemudian hasil dari rangkaian kegiatan tersebut diinformasikan dan dikomunikasikan kepada peserta didik lainnya.

b. Model Pembelajaran *Project Based Learning*

Model pembelajaran *project based learning* adalah model pembelajaran yang berbasis pada proyek akhir yang diciptakan oleh siswa yang disusun dengan teman satu kelompoknya bahkan bisa berkolaborasi dengan kelompok lain (Krajcik dan Shin, 2018: 280). Model pembelajaran *project based learning* merupakan pembelajaran dengan menggunakan proyek nyata dalam kehidupan yang didasarkan pada minat tinggi, pertanyaan menantang, tugas-tugas atau permasalahan untuk membentuk penguasaan kompetensi yang dilakukan secara kerjasama dalam upaya memecahkan masalah (Indrawan, Jalinus dan Nizwardi, 2018: 1015). *Project Based Learning* adalah salah satu strategi pengajaran konstruktivis dan semakin umum dalam pendidikan sains (Frank & Barzila dalam Kizkapan dan Bektas, 2017: 38).

Dalam pembelajaran berbasis proyek, siswa bekerja secara kolaboratif dengan orang lain dan merefleksikan apa yang telah dipelajari, selain itu siswa dapat menjadi aktif dalam proses pencarian dan pengambilan keputusan dengan meningkatkan keterampilan berpikir praktis mereka (Kizkapan dan Bektas, 2017: 38). Chiang dan Lee (2016: 709) menambahkan terkait lingkungan pembelajaran *project based learning* diantaranya adalah siswa belajar membangun pengetahuan dan membuat makna melalui proses berulang-ulang pertanyaan, pembelajaran aktif, berbagi, dan refleksi. Pembelajaran berbasis proyek berfungsi untuk mengintegrasikan dan menerapkan (1) pengetahuan baru terstruktur yang tercakup di sekolah, (2) pengetahuan yang dipelajari di pendidikan lain, (3) pengetahuan berbasis pengalaman kehidupan sebelumnya, dan (4) pengetahuan otodidak baru (Song dalam Zancul, Sousa-Zomer, dan Cauchick-Miguel, 2017: 3).

Project Based Learning model is a learning model that properly can be applied in the learning process, because project based learning model that is centered on the activities of learners during a learning process that will produce the product at the end of the lesson (Ismuwardani, Nuryatin, dan Doyin, 2019: 52).

Dapat diartikan bahwa model pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang dapat diterapkan dengan baik dalam proses pembelajaran, karena model pembelajaran berbasis proyek yang berpusat pada aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran yang akan menghasilkan produk pada akhir pembelajaran. Dalam konteks pembelajaran pendidikan jasmani artinya siswa harus dapat menemukan sendiri perbaikan gerak yang diharapkan oleh guru, siswa juga diharapkan

dapat menyusun materi yang diperoleh menjadi pedoman pembelajaran untuk mata pelajaran penjasorkes (Ginanjari dan Tarigan, 2017: 128).

Project based learning merupakan model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada guru untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan melibatkan kerja proyek (Mulyadi, 2016: 387). *Project based learning* dilakukan secara sistematis yang mengikutsertakan peserta didik dalam pembelajaran sikap, pengetahuan, dan keterampilan melalui investigasi dalam perancangan produk. *Project based learning* merupakan model pembelajaran yang inovatif, yang menekankan belajar kontekstual melalui kegiatan-kegiatan yang kompleks. Pelaksanaan *project based learning* memberi kesempatan kepada peserta didik berpikir kritis dan mampu mengembangkan kreativitasnya melalui pengembangan inisiatif untuk menghasilkan produk nyata berupa barang atau jasa. Penerapan *project based learning* telah menunjukkan bahwa pendekatan tersebut sanggup membuat peserta didik mengalami proses pembelajaran yang bermakna, yaitu pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan paham konstruktivisme. Dalam pembelajaran *project based learning* Nurohman (2010: 12) berpendapat bahwa peserta didik mendapat kesempatan untuk menggali sendiri informasi melalui membaca berbagai buku secara langsung, membuat presentasi untuk orang lain, mengkomunikasikan hasil aktivitasnya kepada orang lain, bekerja dalam kelompok, memberikan usul atau gagasannya untuk orang lain dan berbagai aktivitas lainnya.

Project based learning merupakan kegiatan pembelajaran yang menggunakan proyek/kegiatan sebagai proses pembelajaran untuk mencapai kompetensi sikap, pengetahuan dan ketrampilan. Penekanan pembelajaran terletak pada aktivitas-aktivitas peserta didik untuk menghasilkan produk dengan menerapkan keterampilan meneliti, menganalisis, membuat, sampai dengan mempresentasikan produk pembelajaran berdasarkan pengalaman nyata. Produk yang dimaksud adalah hasil proyek dalam bentuk desain, skema, karya tulis, karya seni, karya teknologi/prakarya, dan lain-lain. Pendekatan ini memperkenalkan peserta didik untuk bekerja secara mandiri maupun berkelompok dalam menghasilkan produk nyata (Kemdikbud, 2018: 40). Adapun langkah-langkah pembelajaran menggunakan model pembelajaran *project based learning* adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Sintaks Model Pembelajaran *project based learning*

LANGKAH	DESKRIPSI
Langkah 1 Penentuan Proyek	Guru bersama dengan peserta didik menentukan tema/topik proyek
Langkah 2 Perancangan langkah-langkah penyelesaian proyek	Guru memfasilitasi Peserta didik untuk merancang langkah-langkah kegiatan penyelesaian proyek beserta pengelolaannya
Langkah 3 Penyusunan jadwal pelaksanaan proyek	Guru memberikan pendampingan kepada peserta didik melakukan penjadwalan semua kegiatan yang telah dirancangnya
Langkah 4 Penyelesaian proyek dengan fasilitasi dan monitoring guru	Guru memfasilitasi dan memonitor peserta didik dalam melaksanakan rancangan proyek yang telah dibuat
Langkah 5 Penyusunan laporan dan presentasi hasil proyek	Guru memfasilitasi Peserta didik untuk mempresentasikan dan mempublikasikan hasil karya
Langkah 6 Evaluasi proses dan hasil proyek	Guru dan peserta didik pada akhir proses pembelajaran melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil tugas proyek

The purpose of the use of project-based learning model is basically so that each student is able to explore the learning materials independently and know how to apply in the learning (Ginanjar & Tarigan, 2017: 128). Tujuan penggunaan model pembelajaran berbasis proyek pada dasarnya adalah agar setiap siswa mampu menggali materi pembelajaran secara mandiri dan mengetahui bagaimana mengaplikasikannya dalam pembelajaran. Berdasarkan riset yang dilakukan oleh Wrigley (1998), Curtis (2005) dan National Training Laboratory (2006) didapati hasil bahwa model *project based learning* cukup berguna dalam mendesain pembelajaran yang efektif sehingga cukup potensial untuk memenuhi tuntutan pembelajaran (Nurohman, 2010: 12). Hal ini dapat diartikan bahwa dampak positif yang ditimbulkan dari penerapan model pembelajaran *project based learning* diantaranya adalah peningkatan hasil belajar atau tercapainya tuntutan pembelajaran.

Ergül dan Kargin (2014: 537) berpendapat bahwa Model pembelajaran berbasis proyek merupakan salah satu model yang memberikan siswa kesempatan untuk mengambil bagian dalam lingkungan belajar, membuat mereka bertanggung jawab atas pembelajaran mereka sendiri, mengembangkan siswa, dan meminta mereka memahami dan menyusun informasi. Bell (2010: 40) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis proyek mempromosikan pembelajaran sosial saat anak-anak berlatih dan menjadi mahir dengan keterampilan komunikasi, negosiasi, dan kolaborasi. Hal ini memberi arti bahwa kemampuan sosial peserta didik bisa

mengalami perubahan positif jika pembelajaran berbasis proyek diterapkan di sekolah. Dalam pembelajaran berbasis proyek mengajarkan siswa keterampilan mendengarkan, meningkatkan kemampuan kolaboratif serta kreativitas, dan juga menjadikan peserta didik mempelajari keterampilan dasar komunikasi produktif, menghormati orang lain, dan kerja tim sambil menghasilkan ide bersama (Bell, 2010: 41). Hal ini sejalan dengan analisis yang dilakukan oleh Umami (2018: 29) bahwa model *project based learning* memberi banyak efek positif terhadap peserta didik diantaranya adalah peserta didik dapat bekerja sama dengan peserta didik lainnya, membuat dan mendapat kesempatan, berkomunikasi dan berinteraksi. Beberapa hal tersebut di atas menggambarkan bahwa efek positif dari model *project based learning* adalah meningkatnya aspek afektif peserta didik khususnya pada aspek kemampuan sosial terhadap lingkungan belajar.

Menurut Goodman (2010: 2) mendefinisikan bahwa *project based learning* merupakan pendekatan dalam pengajaran yang dibangun di dalam kegiatan pembelajaran dan tugas nyata yang memberikan tantangan bagi peserta didik yang terkait dengan kehidupan sehari-hari untuk diselesaikan secara berkelompok. *Project based learning* atau sering disebut sebagai pembelajaran berbasis proyek yang berpusat pada peserta didik sehingga peserta didik bisa mendapat pengalaman belajar yang bermakna (Afriana, 2016: 4). *Project based learning* merupakan strategi pembelajaran dimana siswa harus membangun pengetahuan konten mereka sendiri dan mendemonstrasikan pemahaman baru melalui berbagai bentuk representasi

(Klein, et.al., 2009: 8). Menurut (Afriana, 2016: 4) Pembelajaran berbasis proyek merupakan model belajar yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya dalam beraktifitas secara nyata. Melalui *project based learning* proses *inquiry* dimulai dengan memunculkan pertanyaan penuntun (*a guiding question*) dan membimbing siswa dalam sebuah proyek kolaboratif yang mengintegrasikan berbagai subjek dalam kurikulum (Trisdiono, 2014: 8).

Karakteristik esensial *project based learning* menurut Bender (2012: 31) adalah 1) pendahuluan berisi pengenalan dan informasi latar belakang untuk mengatur tampilan dan membangkitkan ketertarikan, 2) kerja sama tim kolaboratif, 3) pertanyaan yang mengarahkan, 4) masukan dan revisi, 5) penyelidikan dan inovasi, 6) kesempatan untuk refleksi, 7) proses penyelidikan, 8) menyajikan produk didepan umum, 9) pendapat siswa dan pilihan. Chiang & Lee (2016: 709) juga menjelaskan terkait dengan karakteristik model pembelajaran berbasis proyek sebagai berikut: 1) *developing student thinking skills*, 2) *allowing them to have creativity*, 3) *encouraging them to work cooperatively*, 4) *and leading them to acces the information on their own and to demonstrate this information*. Hal ini berarti bahwa karakteristiknya yaitu mengembangkan keterampilan berpikir siswa, memungkinkan mereka untuk memiliki kreativitas, mendorong mereka untuk bekerja secara kooperatif, dan mengarahkan mereka untuk mengakses informasi sendiri dan menunjukkan informasi ini.

Berdasarkan pendapat para ahli yang peneliti jabarkan, maka *project based learning* dapat diartikan sebagai pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam sebuah proyek untuk memecahkan masalah dengan mengumpulkan data-data dan informasi yang dilakukan dengan berkolaborasi dengan peserta didik lain di dalam periode waktu yang telah ditetapkan oleh guru kemudian dipresentasikan. Adapun langkah-langkah pembelajaran berbasis proyek yang digunakan dalam penelitian ini adalah langkah-langkah yang dipakai oleh Kemdikbud dengan rincian sebagai berikut: 1) penentuan proyek, 2) perancangan langkah-langkah penyelesaian proyek, 3) penyusunan jadwal pelaksanaan proyek, 4) penyelesaian proyek dengan fasilitasi dan monitoring guru, 5) penyusunan laporan dan presentasi hasil proyek, dan 6) evaluasi proses dan hasil proyek.

3. Hasil Belajar

Kata belajar merupakan perubahan tingkah laku pada peserta didik karena adanya interaksi individu dengan individu lainnya dan lingkungannya melalui pengalaman maupun latihan. Perubahan ini terjadi secara menyeluruh, menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Slameto (2003: 2) dalam bukunya menyatakan bahwa belajar merupakan sebuah proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara menyeluruh, sebagai hasil sebuah pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Belajar yang diperoleh manusia bermacam-macam, ada secara formal dan tidak formal. Secara formal manusia belajar dilembaga-lembaga pendidikan atau sekolah sedangkan secara tidak formal

manusia memperolehnya dalam masyarakat melalui pergaulan, media cetak, audio, visual serta berdasarkan pengalaman-pengalaman manusia sendiri. Belajar secara formal tentu ada tujuan yaitu berupa hasil belajar yang diharapkan setelah menempuh proses belajar. Sudjana berpendapat bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Kemampuan yang dimiliki siswa tentu saja berbeda antara satu dengan yang lain. Penyebabnya daya tangkap siswa yang berbeda selama proses belajar sehingga hasil diperoleh tentu akan berbeda pula. Demikian pula pengalaman-pengalaman belajar siswa berbeda walaupun dalam keadaan satu waktu, tempat, atau tenaga pengajar. Di samping penyebab perbedaan di atas, kondisi siswa serta lingkungan yang berbeda juga berpengaruh pada hasil belajar siswa itu sendiri. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah peserta didik menerima pengalaman belajarnya (Nana Sudjana, 2013: 22). Berdasarkan pendapat ini untuk menentukan kemampuan siswa tentu berdasarkan hasil yang diperoleh setelah siswa melaksanakan tes. Jadi, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah kemampuan yang diperoleh oleh siswa dalam mengikuti program belajar sesuai dengan tujuan pendidikan yang ditetapkan dalam keterampilan, pengetahuan, sikap dan melaksanakan tes yang diberikan.

Nana Sudjana (2013: 18) mengatakan hasil belajar terdiri dari tiga macam hasil belajar yakni : (a) keterampilan dan kebiasaan, (b) pengetahuan dan pengertian, (c) sikap dan cita-cita. Sesuatu yang dihasilkan dari proses belajar tersebut yang terpenting adalah keterampilan, pengetahuan dan sikap dalam

hidup sehari-hari. Adam (2006: 2) berpendapat bahwa hasil belajar adalah pernyataan tentang apa yang diharapkan siswa ketahui, pahami dan dapat tunjukkan pada akhir periode pembelajaran. Adapun Chaudron (2012: 1) mendefinisikan bahwa hasil pembelajaran merupakan pernyataan yang jelas tentang apa yang diharapkan oleh pelajar agar dapat dilakukan, diketahui tentang dan/atau nilai pada penyelesaian unit pembelajaran, dan seberapa baik mereka diharapkan untuk mencapai hasil tersebut. Hasil pembelajaran tidak hanya berfungsi untuk mengarahkan konten dan desain unit studi, tetapi juga menjadi dasar penilaian dan juga terkait dengan hasil pembelajaran yang lebih besar yang ditetapkan oleh sekolah atau Universitas (Chaudron, 2012: 1).

Definisi hasil belajar menurut Adam (2004: 4) adalah sebagai berikut:

learning outcomes cannot be divorced from teaching, learning and assessment. This is the most significant set of relationships for curriculum designers. Once the learning outcomes have been decided it is obviously good practice to decide suitable methods of assessing them and the production of relevant assessment criteria.

Dapat diartikan bahwa hasil belajar tidak dapat dipisahkan dari pengajaran, pembelajaran dan penilaian. Ini adalah rangkaian hubungan paling signifikan untuk perancang kurikulum. Setelah hasil pembelajaran diputuskan, jelas merupakan praktik yang baik untuk memutuskan metode yang sesuai untuk menilai mereka dan membuat kriteria penilaian yang relevan. Taurina (2015: 2626) berpendapat bahwa hasil belajar diartikan sebagai pernyataan tertulis tentang apa yang diharapkan siswa ketahui, pahami dan/atau dapat lakukan pada akhir periode pembelajaran. Hasil belajar menggambarkan keterampilan, pengetahuan, kemampuan atau nilai yang dapat diukur yang

harus dikumpulkan siswa setelah menyelesaikan program atau kegiatan pembelajaran (USC dalam Paolini, 2015: 24).

Good teaching and learning stems from a range of complex interactions between student, teacher, setting and learning activities. Good teachers are those that seek to motivate students by responding to questions and stimulating debate. Much is dependent on the experience and expertise of the teacher. A good teacher is able to think on their feet (reflection in action) about whether a classroom discussion should be pursued or not, and is adept at recognising learning outcomes that may emerge in the practical realities of teaching (Maher, 2004: 51).

Pengajaran dan pembelajaran yang baik berasal dari berbagai interaksi kompleks antara siswa, guru, peraturan dalam kegiatan belajar. Guru yang baik adalah guru yang berusaha untuk memotivasi siswa dengan menjawab pertanyaan dan merangsang debat. Banyak hal tergantung pada pengalaman dan keahlian guru. Seorang guru yang baik mampu berpikir sendiri (refleksi dalam tindakan) tentang apakah diskusi kelas harus dilanjutkan atau tidak, dan mahir dalam mengenali hasil pembelajaran yang mungkin muncul dalam realitas praktis mengajar. Hasil belajar kognitif mengacu pada pengembangan pengetahuan dan keterampilan profesional sementara hasil non-kognitif fokus pada perubahan sikap dan nilai individu (Ewell dalam Maher, 2004: 134).

Erikson dan Erikson (2019: 3) berpendapat bahwa inti dari gagasan hasil pembelajaran yang diharapkan adalah bahwa pendidikan harus direncanakan berdasarkan pada kompetensi yang ingin dikembangkan oleh siswa, dan bukan pada konten yang kebetulan guru-guru miliki untuk mengajar. Hasil belajar adalah pernyataan tentang apa yang diharapkan siswa ketahui, pahami dan/atau dapat tunjukkan setelah menyelesaikan suatu proses pembelajaran (ECTS dalam Mahajan & Singh, 2017: 65). Hasil belajar mengukur apakah siswa

mencapai kompetensi pembelajaran. Aspek kompetensi terdiri dari pengetahuan faktual dan konseptual, pengetahuan metodis, kompetensi sosial dan personal serta kompetensi psikomotorik (Goh, Leong, Kasmin, Hii, & Tan, 2017: 120). Hasil belajar dapat diketahui dari sebuah penilaian, adapun penilaian dalam pembelajaran menurut Lile & Bran (2014: 130) yang pertama adalah penilaian hasil belajar yang dicapai secara online memerlukan penilaian baik produk aktivitas maupun proses pembelajaran yang dengannya siswa berhasil mendapatkan produk tersebut. Penilaian dalam pembelajaran menurut Lile & Bran (2014: 130) yang kedua adalah penilaian diri dan antar penilaian dapat menyelesaikan penilaian yang dilakukan oleh guru yang menyiratkan kepada siswa proses pendidikan dan membuat mereka bertanggung jawab atas perkembangan akademik mereka sendiri. Penilaian merupakan pengumpulan informasi mengenai perubahan kualitas dan kuantitas di dalam diri peserta didik atau kelompok (Kemendikbud, 2017: 7). Penilaian hasil belajar oleh pendidik adalah proses pengumpulan informasi/bukti tentang capaian hasil belajar peserta didik dalam kompetensi sikap spiritual dan sikap sosial, kompetensi pengetahuan, dan kompetensi keterampilan yang dilakukan secara terencana dan sistematis, selama dan setelah proses pembelajaran (Kemendikbud, 2017: 8). Penilaian hasil belajar oleh pendidik memiliki fungsi untuk memantau kemajuan belajar, memantau hasil belajar, dan mendeteksi kebutuhan perbaikan hasil belajar peserta didik secara berkesinambungan.

Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah proses perubahan dari tidak tahu menjadi tahu, dari yang belum bisa menjadi bisa melalui pengalaman dan

latihan-latihan. Belajar akan dikatakan berhasil apabila seseorang mampu mengulangi kembali materi-materi yang telah dipelajarinya, serta mampu menyampaikan dan mengekspresikannya dalam bahasa sendiri. Secara psikologis, bahwa orang belajar ada kaitannya dengan kematangan baik jasmaniah maupun rohaniannya. Inti dari belajar adalah adanya perubahan tingkah laku karena adanya suatu pengalaman. Perubahan tingkah laku tersebut berupa perubahan keterampilan, kebiasaan, sikap, pengetahuan, pemahaman, dan apersepsi. Adapun pengalaman dalam proses belajar ialah bentuk interaksi antara individu dengan lingkungannya. Hasil belajar yang digunakan untuk mengambil data pada penelitian ini adalah hasil belajar kompetensi pengetahuan dan hasil belajar kompetensi keterampilan saja. Penilaian kompetensi pengetahuan dilakukan menggunakan tes tertulis. Adapun penilaian kompetensi keterampilan adalah dengan menggunakan unjuk kerja dan proyek. Penilaian unjuk kerja dilakukan dengan cara mengamati kegiatan peserta didik dalam melakukan sesuatu. Penilaian ini cocok digunakan untuk menilai ketercapaian kompetensi yang menuntut peserta didik melakukan tugas tertentu seperti praktikum di laboratorium, praktik ibadah, praktik olahraga, presentasi, bermain peran, memainkan alat musik, bernyanyi, dan membaca puisi/deklamasi (Kemendikbud, 2017: 11). Penilaian proyek dapat digunakan untuk mengetahui pemahaman, kemampuan mengaplikasi, kemampuan menyelidiki dan kemampuan menginformasikan suatu hal secara jelas (Kemendikbud, 2017: 11).

4. Kemampuan Interpersonal

Banyak ahli psikolog berpendapat jika kecerdasan merupakan suatu konsep yang dapat diamati namun begitu sulit untuk didefinisikan. Dalam konsep kecerdasan majemuk seseorang dapat dikatakan cerdas apabila mampu memecahkan masalah dan menghasilkan sesuatu yang berguna dalam hidupnya, jadi bukan hanya terbatas pada kecerdasan intelektual yang diukur dengan beberapa tes intelegensi yang sempit saja. Peserta didik adalah manusia yang hendaknya ditempatkan sebagai seseorang individu yang lengkap, yaitu sebagai makhluk individu dan makhluk sosial. Banyak yang menganggap bahwa untuk mencapai kesuksesan, peserta didik harus memiliki IQ yang tinggi. Hargie (2011: 201) berpendapat bahwa kemampuan akademis dan kemampuan teknis hanya dapat membuat seorang anak mencapai karir mereka sedangkan yang lainnya akan bergantung pada kemampuan sosialnya. Kecerdasan manusia digolongkan menjadi tiga kategori yaitu kecerdasan ditinjau secara biologi, kecerdasan ditinjau secara psikologis, dan kecerdasan ditinjau secara operasional (Agustini et al., 2019: 124). Kecerdasan ditinjau secara biologi adalah kecerdasan yang dimiliki oleh setiap individu untuk mampu menyesuaikan diri dengan alam sekitar. Sementara, kecerdasan ditinjau secara psikologis yaitu kecerdasan kognitif yang sudah dibawa sejak lahir, kecerdasan ini dipengaruhi oleh genetik dari orang tua. Selanjutnya kecerdasan secara operasional yaitu merupakan gabungan dari kecerdasan biologi dan kecerdasan psikologi, kecerdasan ini bisa dikatakan sebagai tindakan nyata dari kedua kecerdasan sebelumnya. Berdasarkan dari pendapat-pendapat yang telah

diuraikan, maka dapat disimpulkan bahwa kecerdasan adalah sebuah kemampuan yang dimiliki oleh setiap individu, kecerdasan juga dipahami sebagai kemampuan untuk mampu membedakan, kemampuan untuk mampu berinteraksi secara baik dengan orang lain.

Howard (2006: 153) mengemukakan bahwa kecerdasan seseorang meliputi unsur-unsur berikut ini: (1) kecerdasan matematikal-logika, (2) kecerdasan bahasa, (3) kecerdasan musikal, (4) kecerdasan visual spasial, (5) kecerdasan kinestetik, (6) kemampuan interpersonal, (7) kecerdasan intrapersonal, dan (8) kecerdasan naturalis. Kecerdasan yang ada dijadikan sebagai pedoman untuk pendidik mampu membuat pembelajaran lebih menyenangkan bagi peserta didik. Sehingga dari proses pembelajaran yang menyenangkan akan terlihat pada hasil akhirnya.

Kemampuan interpersonal adalah kemampuan seseorang untuk peka terhadap perasaan orang lain (Agustini dkk., 2019: 122). Wulandari dkk. (2016: 186) menyatakan bahwa kemampuan interpersonal adalah kemampuan untuk membedakan dan memberikan persepsi tentang motivasi, suasana hati, dan perasaan orang lain dengan kemampuan menanggapi secara efektif. Hargie (2004: 5) juga menyatakan bahwa kemampuan interpersonal adalah sebuah proses individu menentukan tujuan yang jelas, saling berhubungan, perilaku sosial situasional yang berkaitan dan dapat dikendalikan sekaligus dapat dipelajari. Pernyataan ini hendak menjelaskan bahwa kemampuan interpersonal merupakan kemampuan penguasaan diri yang optimal serta kemampuan aktualisasi diri dalam menyikapi konsisi orang lain. Anak-anak dengan

kemampuan lebih dibidang ini cenderung memahami dan berinteraksi dengan orang lain sehingga lebih mudah dalam bersosialisasi dengan lingkungannya. Kecerdasan ini juga dinamakan kecerdasan sosial. Anak dengan kecerdasan sosial, tidak saja mampu menjalin persahabatan yang akrab dengan teman-temannya secara mudah, dan juga memiliki kemampuan tinggi dalam memimpin, mengorganisasi, menangani perselisihan antarteman, memperoleh simpati dari anak-anak yang lain dan sebagainya.

Dikutip dari www.skillsyouneed.com definisi kemampuan interpersonal adalah kemampuan yang digunakan setiap hari ketika berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain, baik secara individu maupun kelompok. Kemampuan interpersonal adalah kemampuan yang dibutuhkan dan gunakan seseorang untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain. kemampuan interpersonal meliputi (1) *communication skills*, (2) *emotional intelligence*, (3) *team working*, (4) *negotiation persuasion and influencing skills*, (5) *conflict resolution and meditation*, and (6) *problem solving and decision making*. Bedwell & Fiore (2018: 5) berpendapat bahwa kemampuan interpersonal dianggap melibatkan perpaduan kompleks faktor psikologis yang melibatkan kombinasi komponen afektif, keterampilan, dan kognitif, misalnya persepsi sosial adalah suatu bentuk kognisi spesifik situasi yang melibatkan proses seperti perhatian, penalaran, kecerdasan sosial atau pengetahuan tentang kebiasaan dan harapan sosial, dan pemecahan masalah. Menurut Talarico et al. (2013: 3) kemampuan interpersonal itu terbagi menjadi tiga, diantaranya adalah

self regard emotional self-awareness, assertiveness, dan independence self-actualization.

Ada 12 komponen sesuai taksonomi kemampuan interpersonal menurut Klein, DeRouin, & Salas dalam Bedwell & Fiore (2018: 39-41) diantaranya adalah (1) *Active Listening*, (2) *Oral Communication*, (3) *Written Communication*, (4) *Assertive Communication*, (5) *Nonverbal Communication*, (6) *Cooperation & Coordination*, (7) *Trust*, (8) *Intercultural Sensitivity*, (9) *Service Orientation*, (10) *Self-presentation*, (11) *Social Influence* and (12) *Conflict Resolution & Negotiation*. Adapun penjelasannya adalah *Active listenig* dapat diartikan memperhatikan apa yang sedang dikatakan, meminta pihak lain untuk menjelaskan dengan tepat apa yang dia maksud, dan meminta agar ide atau pernyataan yang ambigu diulangi.. *Oral Communication* adalah mengirim pesan verbal secara konstruktif. *Written communication* menulis dengan jelas dan tepat. *Assertive communication* berarti bahwa menulis dengan jelas dan tepat atau ditulis dengan jelas dan tepat. Komunikasi tegas secara langsung mengekspresikan perasaan, preferensi, kebutuhan, dan opini seseorang dengan cara yang tidak mengancam atau menghukum orang lain. *Nonverbal communication* memperkuat atau menggantikan komunikasi lisan melalui penggunaan bahasa tubuh, gerak tubuh, suara, atau artefak.

Cooperation and coordination adalah memahami dan bekerja dengan orang lain dalam kelompok atau tim termasuk menawarkan bantuan kepada yang membutuhkan dan mengatur kecepatan aktivitas agar sesuai dengan kebutuhan. *Trust* adalah keyakinan atau keyakinan individu pada integritas atau

keandalan orang atau benda lain; kesediaan salah satu pihak untuk rentan terhadap tindakan pihak lain berdasarkan ekspektasi bahwa tindakan tertentu yang penting bagi trustor akan dilakukan. *Intercultural sensitivity* adalah menghargai perbedaan individu di antara orang-orang. *Service orientation* adalah seperangkat kecenderungan individu dasar dan kecenderungan untuk memberikan layanan, bersikap sopan dan membantu dalam berurusan dengan pelanggan, klien, dan rekan. *Self-presentation* adalah proses di mana individu berusaha mempengaruhi reaksi dan gambaran yang dimiliki orang tentang mereka dan ide-idenya mengelola kesan-kesan ini mencakup berbagai macam perilaku yang dirancang untuk menciptakan pengaruh positif pada rekan kerja. *Social influence* adalah membimbing orang untuk mengadopsi perilaku, keyakinan, atau sikap tertentu; mempengaruhi distribusi keuntungan dan kerugian dalam organisasi melalui tindakan seseorang. *Conflict resolution and negotiation* menganjurkan posisi seseorang dengan pikiran terbuka, tidak menganggap pribadi ketidaksepakatan anggota lain, menempatkan diri pada posisi orang lain, mengikuti argumen rasional dan menghindari evaluasi prematur, dan mencoba untuk mensintesis ide-ide terbaik dari semua sudut pandang dan perspektif .

Kemampuan interpersonal berfungsi sangat efektif dalam konteks pendidikan (Zhang, 2018: 33). Beberapa penerapan kemampuan interpersonal dalam organisasi pendidikan adalah hubungan antara guru dan siswa, siswa dengan siswa, dan guru dengan guru. Kemampuan interpersonal peserta didik mampu berkembang bilamana guru memberi kesempatan kepada peserta didik

untuk menggunakan potensinya dengan teman sebaya atau dengan guru yang membuat hubungan saling mendukung dalam pembelajaran (Umami, 2018: 67). Interaksi positif antar peserta didik dengan guru dapat meningkatkan kinerja kelas yang optimal, hal ini dikemukakan oleh Lynch & Cynthia (2010: 3) bahwa

Social skills are behaviours that promote positive interaction with others and the environment. Some of these skills include showing empathy, participation in group activities, generosity, helpfulness, communicating with others, negotiating and problem solving.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan interpersonal adalah kemampuan peserta didik dalam berinteraksi, berkomunikasi, bekerjasama, melihat dan mempertimbangkan sudut pandang orang lain, berempati kepada peserta didik lain atau terhadap guru. dalam penelitian ini kemampuan interpersonal yang akan diamati adalah interaksi, komunikasi, kerja sama dan empati.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan apa yang diteliti oleh penulis antara lain penelitian karya Umami Santria dengan judul “Efektivitas Model *Project-Based Learning* dan Model *Problem-Based Learning* Ditinjau Dari Prestasi Belajar, Kemampuan Komunikasi Matematis, dan Kemampuan Interpersonal Siswa Materi Statistika Dan Peluang Kelas VIII”. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan desain *Pretest-Posttest group*. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VIII SMP Negeri 3 Jetis yang terdiri atas tujuh kelas. Sampel dan penelitian ini ditentukan secara acak yaitu kelas VIII B diberi perlakuan menggunakan model *project-based learning* dan kelas VIII A diberi perlakuan berupa model *problem-based learning*. Instrumen yang digunakan adalah tes

prestasi belajar statistika dan peluang, tes kemampuan komunikasi matematis dan angket kemampuan interpersonal siswa. Uji efektivitas model pembelajaran *project-based learning* dan *problem-based learning* pada masing-masing variabel menggunakan *one sample t-test*. Kemudian pengujian perbedaan efektivitas menggunakan uji multi variant (Manova). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *project-based learning* dan *problem-based learning* efektif ditinjau dari hasil belajar, kemampuan komunikasi matematis, dan kemampuan interpersonal siswa, kemudian tidak terdapat perbedaan keefektifan antara model *project-based learning* dan *problem-based learning* ditinjau dari prestasi belajar, kemampuan komunikasi matematis dan kemampuan interpersonal siswa.

Penelitian yang relevan kedua adalah penelitian yang dilakukan oleh Fajar Ayu Astari, Suroso, dan Yustinus dengan judul efektifitas penggunaan model *discovery learning* dan model *problem based learning* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas 3 SD. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui perbedaan efektifitas penggunaan model *discovery learning* dan model *problem based learning* terhadap hasil belajar IPA kelas 3 SD Gugus Mawar Suruh Kabupaten Semarang. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen semu. Persyaratan untuk melakukan Uji T telah dilakukan. Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dan homogen. Hasil penelitian Uji T diperoleh $t_{hitung} 2,067 > t_{tabel} 2,011$, dengan signifikansi sebesar $0,044 < 0,05$ maka H_a diterima. Artinya terdapat perbedaan efektifitas penggunaan model *discovery learning* dan model *problem based learning* terhadap hasil belajar IPA. Sebelum dilakukan perlakuan, tidak terdapat perbedaan efektifitas hasil belajar IPA. Tetapi setelah dilakukan

pelakuan, terdapat perbedaan efektifitas hasil belajar IPA siswa kelas 3 SD Gugus Mawar Suruh.

Penelitian lain adalah karya dari Priliza Nuramaning Pangastuti, Bambang Suteng Sulasmono dan, Eunice Widyanti Setyaningtyas dengan judul *efektivitas discovery learning dan problem based learning pada pembelajaran tematik kelas IV ditinjau dari hasil belajar kognitif siswa di SDN karangduren 01*. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui efektivitas model pembelajarn *Discovery Learning* dan *Problem Based Learning* terhadap hasil belajar kognitif pada pembelajaran tematik. Penelitian dilaksanakan di SDN karangduren 01. Subjek pada penelitian ini yaitu kelas IVA sejumlah 22 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas IVB sejumlah 21 siswa sebagai kelas kontrol. Jenis desain penelitian adalah *Desain Quasi Experiment*. Sebelum dilakukan penelitian dilakukan uji persyaratan eksperimen. Hasil yang diperoleh menunjukkan data berdistribusi normal dan homogen. Hasil penelitian menunjukkan nilai signifikansi (*2-tailed*) sebesar $0.003 < 0.005$. Hal ini berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya terdapat perbedaan efektivitas hasil belajar kognitif antara kelas eksperimen yang dilakukan *treatment* menggunakan model pembelajaran *Discovery learning*, dengan Kelas kontrol yang dilakukan *treatment* dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning*. Perbedaan nilai rata-rata *posttest* model pembelajaran *Discovery learning* 80,18 nilai model pembelajaran *Problem Based Learning* sebesar 88,18. Jadi dapat diartikan model pembelajaran *Problem Based Learning* lebih efektif dibandingkan model pembelajaran *Discovery Learning*.

Penelitian yang relevan di atas lebih mudah dibaca dan dipahami jika disajikan dalam sebuah tabel, maka berikut ini penyajian penelitian yang relevan dalam bentuk tabel.

Tabel 3. Penelitian yang Relevan

Identitas	Judul	Hasil
Ummi Santria (2018)	Efektivitas Model <i>Project-Based Learning</i> dan Model <i>Problem-Based Learning</i> Ditinjau Dari Prestasi Belajar, Kemampuan Komunikasi Matematis, dan Kemampuan Interpersonal Siswa Materi Statistika Dan Peluang Kelas VIII	model pembelajaran <i>project-based learning</i> dan <i>problem-based learning</i> efektif ditinjau dari hasil belajar, kemampuan komunikasi matematis, dan kemampuan interpersonal siswa, kemudian tidak terdapat perbedaan keefektifan antara model <i>project-based learning</i> dan <i>problem-based learning</i> ditinjau dari prestasi belajar, kemampuan komunikasi matematis dan kemampuan interpersonal siswa
Fajar Ayu Astari, Suroso, dan Yustinus	efektifitas penggunaan model <i>discovery learning</i> dan model <i>problem based learning</i> terhadap hasil belajar IPA siswa kelas 3 SD	terdapat perbedaan efektifitas penggunaan model <i>discovery learning</i> dan model <i>problem based learning</i> terhadap hasil belajar IPA
Priliza Nuramaning Pangastuti, Bambang Suteng Sulasmono dan, Eunice Widyanti Setyaningtyas	efektivitas <i>discovery learning</i> dan <i>problem based learning</i> pada pembelajaran tematik kelas IV ditinjau dari hasil belajar kognitif siswa di SDN karangduren 01	terdapat perbedaan efektivitas hasil belajar kognitif antara kelas eksperimen yang dilakukan <i>treatment</i> menggunakan model pembelajaran <i>Discovery learning</i> , dengan Kelas kontrol yang dilakukan <i>treatment</i> dengan menggunakan model pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> .

C. Kerangka Pikir

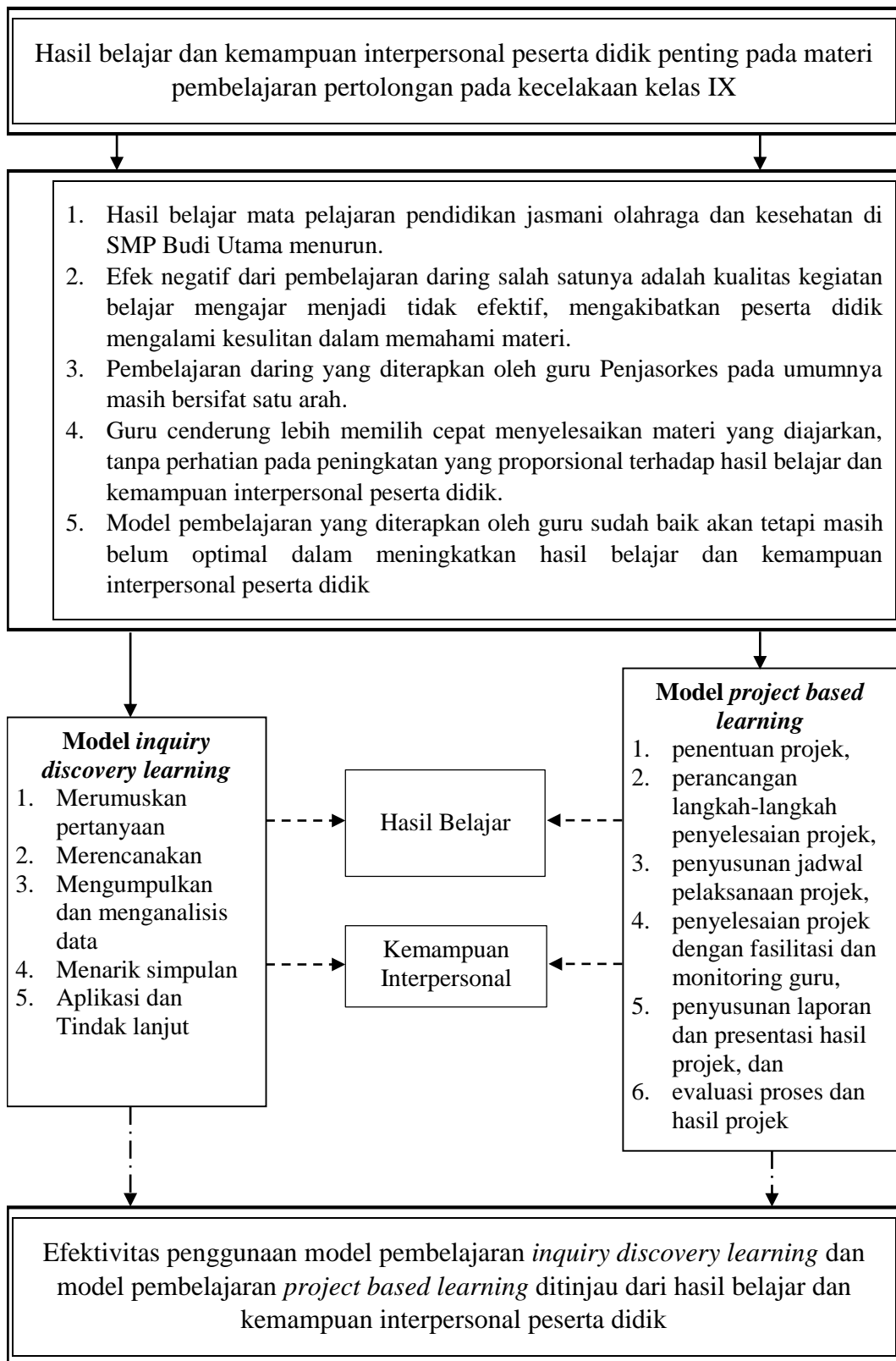
Pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada lingkungan belajar. Pelaksanaan pembelajaran dalam jaringan atau yang biasa disebut dengan daring, memaksa pembelajaran mengalami degradasi kualitas. beberapa kelemahan pembelajaran daring, salah satunya adalah kualitas kegiatan belajar mengajar menjadi tidak efektif. Dampak dari tidak efektifnya kegiatan belajar mengajar mengakibatkan peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi. Selain dari kesulitan pemahaman materi, pembelajaran secara daring juga lebih bersifat satu arah. Hal tersebut menyebabkan interaksi dan komunikasi antara guru dan peserta didik menjadi kurang, sehingga tidak optimal proses pengembangan aspek kemampuan interpersonalnya.

Pembelajaran penjas adalah salah satu pembelajaran yang paling sulit diterapkan di masa pandemi. Efek dari pola pembelajaran daring, guru penjas mengalami kendala yang cukup signifikan, seperti susah untuk menerapkan pembelajaran aspek keterampilan kepada peserta didik, sehingga peserta didik juga mengalami kesulitan saat memahami aspek keterampilan yang telah diberikan oleh guru. Kenyataan lainnya adalah masih terdapat beberapa guru penjasorkes yang belum bisa memanfaatkan media pembelajaran elektronik dengan baik. Hasil belajar peserta didik di SMP Budi Utama pada saat pembelajaran daring tercatat menurun dibandingkan hasil belajar sebelum menerapkan pembelajaran daring, terbukti dengan nilai rata-rata hasil belajar aspek pengetahuan menurun mulai dari sebelum pandemik dari 87,16 menjadi 85,02 saat transisi (campuran pembelajaran tatap muka dan daring) dan semakin menurun saat menggunakan pembelajaran

daring seutuhnya yaitu rata-ratanya menjadi 81,52. Walaupun demikian, pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan berstatus sama seperti mata pelajaran lainnya yang menuntut untuk mencetak lulusan yang terstandar.

Inquiry discovery learning dan *project based learning* merupakan model pembelajaran yang efektif untuk optimalisasi pembelajaran. Kedua model pembelajaran tersebut juga merupakan salah satu solusi dari pemerintah untuk meningkatkan mutu pembelajaran disekolah yang terintegrasi dengan kurikulum 2013. *Inquiry discovery learning* didefinisikan sebagai eksplorasi dan pengalaman yang menjadikan peserta didik terlibat secara aktif dalam proses belajar mengajar sehingga memperoleh pemahaman yang mendalam tentang apa yang peserta didik pelajari. *Project based learning* adalah satu dari banyak model pembelajaran yang mampu membuat siswa berkesempatan untuk mengeksplorasi diri dan meningkatkan kemampuan sosialnya karena melibatkan peserta didik turut aktif penuh dalam pembuatan proyek.

Berdasarkan kajian teori dan penelitian yang relevan di atas, menunjukkan bahwa *inquiry discovery learning* dan *project based learning* dapat meningkatkan hasil belajar dan mengoptimalkan kemampuan interpersonal peserta didik, dalam penelitian ini fokus pada materi pertolongan pertama pada kecelakaan di kelas IX.



Gambar 1. Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Penelitian

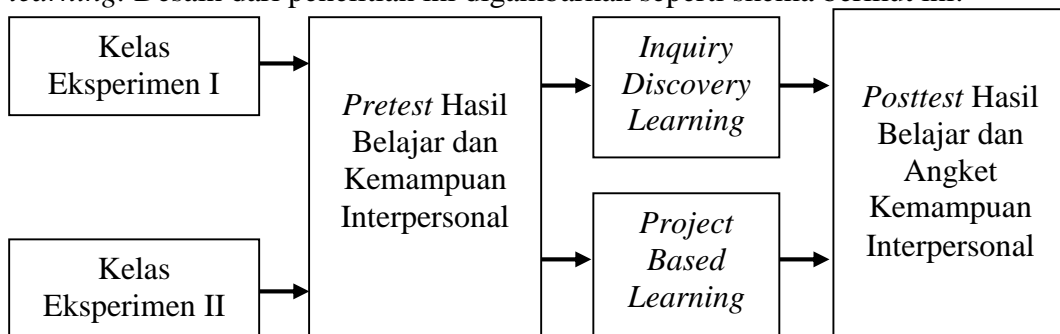
Berdasarkan beberapa penjabaran tersebut di atas didapat sebuah hipotesis penelitian sebagai berikut:

1. Pembelajaran menggunakan model pembelajaran *inquiry discovery learning* efektif terhadap pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan ditinjau dari hasil belajar dan kemampuan interpersonal peserta didik kelas IX pada materi pertolongan pertama pada kecelakaan.
2. Pembelajaran menggunakan model pembelajaran *project based learning* efektif terhadap pembelajaran pendidikan jasmani olahraga kesehatan ditinjau dari hasil belajar dan kemampuan interpersonal peserta didik kelas IX pada materi pertolongan pertama pada kecelakaan.
3. Model pembelajaran *inquiry discovery learning* lebih efektif dibandingkan model pembelajaran *project based learning* dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan ditinjau dari hasil belajar dan kemampuan interpersonal peserta didik kelas IX pada materi pertolongan pertama pada kecelakaan.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan penelitian kuasi eksperimen atau biasa disebut dengan eksperimen semu. *Pretest and posttest group design* adalah desain yang dipilih untuk penelitian ini. Kelompok yang dijadikan subjek penelitian berjumlah dua kelompok, satu kelompok diberi perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *inquiry discovery learning* dan satu kelompok lainnya menggunakan model pembelajaran *project based learning*. Untuk menggambarkan kondisi awal dari kedua kelompok eksperimen ini menggunakan data *pretest*, sedangkan data *posttest* digunakan untuk melihat hasil belajar peserta didik dan kemampuan interpersonal peserta didik setelah diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran *inquiry discovery learning* dan model pembelajaran *project based learning*. Desain dari penelitian ini digambarkan seperti skema berikut ini:



Gambar 2. Desain Penelitian

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan mulai bulan Oktober 2020 sampai dengan bulan November 2020, yaitu lebih tepatnya pada semester ganjil tahun pelajaran 2020/2021. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Budi Utama yang beralamat di Jl. Wijaya Kusuma No.122, Kutu Dukuh, Sinduadi, Mlati, Sleman, DIY 55284.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi dari penelitian berjudul efektivitas model *inquiry discovery learning* dan model *project based learning* ditinjau dari hasil belajar dan kemampuan interpersonal peserta didik adalah seluruh peserta didik kelas IX SMP Budi Utama Sleman yang berjumlah 75 peserta didik. Sampel penelitian ini adalah kelas IX A dan IX C yang terpilih dengan teknik *random sampling*. Selanjutnya kedua kelas ini dipilih secara acak untuk diberi perlakuan dengan model *inquiry discovery learning* dan diberi perlakuan dengan model *project based learning*. Dalam penentuan jumlah sampel peneliti menggunakan rumus Taro Yamane atau Slovin (Riduwan, 2013) yaitu sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{N.d^2+1}$$

$$n = \frac{75}{75.10\%+1}$$

$$n = 42,85$$

Keterangan :

n : jumlah sampel

N : jumlah populasi

d : Presisi (10%)

Jadi, jumlah sampel minimal dalam penelitian ini adalah 43 peserta didik. Agar sesuai dengan persebaran jumlah peserta didik tiap kelas, maka diputuskan sampel penelitian ini berjumlah 50 peserta didik.

D. Variabel Penelitian

Variabel dari penelitian ini adalah satu buah variabel bebas dan dua buah variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran yang terdiri dari dua jenis, yaitu model pembelajaran *project based learning* dan model pembelajaran *Inquiry Discovery Learning*. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar peserta didik dan kemampuan interpersonal peserta didik. Berikut ini disajikan penjelasan-penjelasan dari masing-masing variabel:

1. Model pembelajaran *Inquiry Discovery Learning* adalah model pembelajaran yang berupaya menanamkan dasar-dasar berpikir ilmiah pada diri siswa yang berperan sebagai subjek belajar, sehingga dalam proses pembelajaran ini siswa lebih banyak belajar sendiri, mengembangkan kreativitas dalam memecahkan masalah-masalah terkait pertolongan pertama pada kecelakaan. Adapun tahapan dalam penerapan model pembelajaran *inquiry discovery learning* adalah merumuskan pertanyaan, merencanakan, mengumpulkan dan menganalisis data, menarik simpulan, dan aplikasi dan tindak lanjut.
2. Model Pembelajaran *project based learning* adalah model pembelajaran yang berbasis pada proyek akhir yang diciptakan oleh siswa yang disusun dengan teman satu kelompoknya bahkan bisa berkolaborasi dengan kelompok lain untuk menyusun dan menciptakan sebuah produk tentang cara melakukan pertolongan pertama pada kecelakaan. Adapun tahapan dalam penerapan model pembelajaran *project based learning* adalah penentuan proyek, perancangan langkah-langkah penyelesaian proyek, penyusunan jadwal pelaksanaan proyek, penyelesaian proyek dengan fasilitasi dan monitoring guru, penyusunan laporan dan presentasi/publikasi hasil proyek dan evaluasi proses/hasil.
3. Hasil belajar adalah hasil kemampuan peserta didik yang tampak saat diukur dan dinilai dengan menggunakan alat penilai. Dalam penelitian ini hasil belajar yang akan diuji adalah aspek pengetahuan dan aspek keterampilan. aspek pengetahuan diukur menggunakan instrumen tes aspek

pengetahuan berupa soal pilihan ganda berjumlah 30 soal. Aspek keterampilan dinilai menggunakan instrumen tes produk hasil.

4. Kemampuan interpersonal adalah kemampuan peserta didik dalam proses mengaplikasikan perilaku yang digunakan pada saat berinteraksi, komunikasi, bekerjasama, melihat dari sudut pandang orang lain, serta berempati pada orang lain, maka peserta didik tersebut dapat dikatakan berkompeten secara sosial terhadap peserta didik lain dan terhadap guru. kemampuan interpersonal diukur menggunakan angket kemampuan interpersonal yang berjumlah 30 butir pertanyaan dan setiap pertanyaan memiliki 5 pilihan jawaban.

E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu dengan tes dan non-tes. Tes digunakan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik, kemudian non-tes digunakan untuk mengukur kemampuan interpersonal peserta didik. Adapun tahapan dalam pengumpulan data pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Menyusun instrumen penelitian meliputi kisi-kisi soal *pretest* dan *posttest* hasil belajar dan kemampuan interpersonal.
- b. Menyusun rubrik penilaian hasil belajar dan kemampuan interpersonal.
- c. Memvalidasi instrumen penelitian.
- d. Menguji coba instrumen penelitian sebelum perlakuan
- e. Melakukan revisi jika diperlukan

- f. Memberikan soal *pretest* kemampuan hasil belajar dan kemampuan interpersonal pada peserta didik.
- g. Melakukan perlakuan pada sampel penelitian yaitu kelas IX A menggunakan model pembelajaran *Inquiry Discovery Learning*, dan kelas IX C dengan menggunakan *project based learning*. Perlakuan dilakukan selama dua kali pertemuan dan ditambah dengan pertemuan mandiri yang disusun oleh kelompok masing-masing. Penentuan dua kali pertemuan ini berdasar pada jumlah alokasi waktu yang didapatkan dari silabus. Silabus mengatur pembagian materi pada suatu jenjang satuan pendidikan untuk bisa diberikan secara merata kepada peserta didik. Dalam hal ini materi yang semula merupakan kompetensi dasar 9 sekarang berubah menjadi kompetensi dasar 7 karena penyederhanaan kurikulum adalah materi pertolongan pertama pada kecelakaan yang hanya diberi alokasi waktu dua kali pertemuan pada semester pertama kelas IX. Penentuan dua kali pertemuan ini juga sebagai penguat bahwa guru benar-benar harus menyusun strategi pembelajaran yang paling efektif untuk bisa menjadikan peserta didik paham dalam waktu singkat.
- h. Memberikan soal *posttest* kemampuan hasil belajar dan kemampuan interpersonal pada peserta didik.
- i. Menganalisis data hasil penelitian

2. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data berupa soal tes hasil belajar dan angket kemampuan interpersonal. Secara rinci instrumen penelitian ini terdiri dari:

a. Soal tes hasil belajar

Tes ini digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik. Bentuk dari soal tes ini adalah pilihan ganda yang berjumlah 30 butir soal. Sebelum soal tes dibuat, perlu disusun sebuah kisi-kisi soal untuk memetakan distribusi soal tersebar dengan semestinya. Acuan utama dari soal ini adalah kurikulum 2013 yang terintegrasi melalui indikator-indikator pencapaian kompetensi pada mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Kisi-kisi soal tes hasil belajar adalah sebagai berikut:

Tabel 4. Kisi-kisi Soal *pretest* dan *Posttest*

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Nomor Soal
3.9 Memahami tindakan P3K pada kejadian darurat, baik pada diri sendiri maupun orang lain.	3.9.1 Menjelaskan tindakan P3K pada kejadian Pingsan	1, 2, 3
	3.9.2 Menjelaskan tindakan P3K pada kejadian epilepsi/ayam	4, 5
	3.9.3 Menjelaskan tindakan P3K pada kejadian mimisan	6, 7
	3.9.4 Menjelaskan tindakan P3K pada kejadian kram kaki	8, 9, 10
	3.9.5 Menjelaskan tindakan P3K pada kejadian memar	11, 12
	3.9.6 Menjelaskan tindakan P3K pada kejadian keseleo	13, 14
	3.9.7 Menjelaskan tindakan P3K pada kejadian luka lecet	15, 16, 17
	3.9.8 Menjelaskan tindakan P3K pada kejadian luka bakar	18, 19, 20
	3.9.9 Menjelaskan tindakan P3K pada kejadian keracunan makanan/minuman	21, 22, 23
	3.9.10 Menjelaskan tindakan P3K pada kejadian patah tulang	24, 24, 26, 27
	3.9.11 Menjelaskan tindakan P3K pada kejadian gigitan/sengatan binatang	28, 29, 30

b. Angket Kemampuan Interpersonal

Angket kemampuan interpersonal peserta didik digunakan untuk mengukur kemampuan interpersonal peserta didik sebelum melakukan

pembelajaran menggunakan model *Inquiry Discovery Learning* atau *project based learning* dan setelah pembelajaran menggunakan model *Inquiry Discovery Learning* atau *project based learning*. Angket kemampuan interpersonal peserta didik menggunakan skala likert dengan 30 soal yang terbagi menjadi dua yaitu 15 berupa pertanyaan positif dan 15 soal berupa pertanyaan negatif. Kisi-kisi angket kemampuan interpersonal peserta didik adalah sebagai berikut:

Tabel 5. Kisi-kisi Angket Kemampuan Interpersonal Peserta didik

No	Aspek	Indikator	Nomor Soal		Jumlah
			Positif	Negatif	
1	Interaksi	Interaksi sesama peserta didik	1, 16	10, 13	4
		Interaksi dengan guru	11, 18	4, 20	4
2	Komuni- kasi	Kemampuan berbicara	12, 21	2, 26	4
		Kemampuan mendengarkan	14, 27	15, 17	4
3	Kerjasama	Berpartisipasi	6, 29	24, 25	4
		Memberikan Tanggapan	3, 8	7, 19	4
4	Empati	Memiliki rasa peduli terhadap orang lain	5, 23	22, 28	4
		Memahami dan merasakan situasi atau keadaan yang dialami orang lain	9	30	2
Jumlah					30

F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

1. Validitas Instrumen

Untuk menjadikan penelitian ini berkualitas, maka instrumen yang digunakan harus valid dan reliabel. Untuk menguji validitas dari instrumen ini adalah dengan menggunakan validasi isi dan validasi konstruk. Untuk tes hasil belajar yang mencakup tes aspek pengetahuan dan tes aspek keterampilan

menggunakan validasi isi, sedangkan untuk angket kemampuan interpersonal peserta didik menggunakan validasi isi dan validasi konstruk.

Dalam pelaksanaan validasi isi hasil belajar diuji dan dibuktikan oleh ahli yang memahami dan menguasai seputar isi dari penelitian, dalam hal ini adalah ahli dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Pada validasi instrumen tes yang meliputi tes aspek pengetahuan dan tes aspek keterampilan, divalidasi oleh Dr. Sri Winarni, M.Pd. yang merupakan ahli dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Soal tes aspek pengetahuan dan tes aspek keterampilan diuji coba kepada 32 peserta didik dari SMPN 2 Mlati yang merupakan sekolah negeri terdekat dengan tempat penelitian. Uji validitas ini menggunakan uji validitas korelasi *bivariate pearson* dengan aplikasi *SPSS 26 for windows*. Adapun hasil uji coba instrumen ini dinyatakan bahwa seluruh butir soal dinyatakan valid dan layak untuk digunakan.

Adapun untuk validasi angket kemampuan interpersonal peserta didik dianalisis oleh dosen ahli yang menguasai perumusan instrumen penelitian terkait dengan bidang kemampuan interpersonal peserta didik. Dalam hal ini, Prof. Dr. Dimiyati, M. Si. ditunjuk sebagai validator instrumen tes kemampuan interpersonal peserta didik. Beberapa faktor yang divalidasi oleh ahli meliputi kisi-kisi angket dan butir pertanyaan pada angket penelitian. Tes kemampuan interpersonal peserta didik ini juga diuji tingkat validitasnya dengan menggunakan uji validitas korelasi *bivariate pearson* melalui aplikasi *SPSS 26 for windows*. Hasil uji ini menunjukkan bahwa seluruh butir pertanyaan pada

angket kemampuan interpersonal peserta didik dinyatakan valid dan layak untuk digunakan sebagai instrumen penelitian.

2. Reliabilitas Instrumen

Instrumen yang telah peneliti buat disebut reliabel jika memiliki karakteristik yang serupa walaupun diukur dari waktu dan subjek yang berbeda. Instrumen penelitian berupa tes dan angket dianalisis menggunakan *Alpha Cronbach* dengan mencari koefisiensi/indeks reliabilitas.

Variabel bisa disebut reliabel jika nilai *Cronbanh Alpha* lebih dari 0,60 (Wiratna Sujarweni, 2014). Dalam penelitian ini instrumen penelitian yang digunakan adalah tes hasil belajar dan tes kemampuan interpersonal. Adapun hasil uji reliabilitasnya adalah besbagai berikut:

Tabel 6. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

Jenis Tes	Nilai <i>Cronbanh Alpha</i>	Keterangan
Tes Hasil Belajar	0,941	<i>Reliable</i>
Tes Kemampuan Interpersonal	0,944	<i>Reliable</i>

Pada tabel di atas dapat dijelaskan bahwa instrumen tes yang digunakan dalam penelitian ini sudah reliabel, sehingga bisa digunakan dengan kategori layak. Data lengkap terkait perhitungan menggunakan *SPSS 26 for windows* dapat dilihat secara pada lembar lampiran.

G. Teknik Analisis Data

Data *pretest* dan *posttest* hasil belajar dan kemampuan interpersonal peserta didik dari penelitian ini akan dianalisis. Untuk menggambarkan kondisi awal dari kedua kelompok eksperimen ini menggunakan data *pretest*, sedangkan data *posttest* digunakan untuk melihat hasil belajar peserta didik dan kemampuan interpersonal

peserta didik setelah diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran *Inquiry Discovery Learning* dan model pembelajaran *project based learning*. Hal ini diperlukan sebagai cara untuk melihat perbedaan efektivitas dua kelompok eksperimen yang diberi perlakuan menggunakan kedua model pembelajaran tersebut. Data pada penelitian ini akan dianalisis dengan langkah sebagai berikut:

1. Analisis Deskriptif

Data hasil tes yang diperoleh dari *pretest* dan *posttest* selanjutnya dihitung reratanya kemudian diinterpretasikannya ke dalam sebuah kriteria yang telah ditentukan. Data *pretest* berupa tes tertulis dengan pilihan ganda berjumlah 30 soal dan tes keterampilan. Untuk data kemampuan interpersonal diperoleh dari pengisian angket oleh para peserta didik, yang kemudian dikonversikan menjadi skala 1-100. Kriteria ketuntasan minimal ini digunakan sebagai alat untuk mendeteksi berapa jumlah peserta didik yang belum mencapai KKM dan juga peserta didik yang sudah mencapai KKM.

2. Analisis Inferensial

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data dari kedua kelas yang diberi perlakuan berasal dari populasi yang terdistribusi normal. Uji normalitas ini menggunakan tes *Kolmogorov smirnov* dan *Shapiro Wilk* dengan aplikasi *SPSS 26 for windows*. Untuk data yang terdistribusi normal langkah selanjutnya dilakukan uji parametrik (uji *paired sample t-test* dan *independent sample t-test*) sedangkan jika distribusi data tidak normal menggunakan uji non-parametrik (*Wilcoxon* dan *Mann-Whitney*).

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah data data dari kedua kelas yang diberi perlakuan merupakan populasi yang mempunyai matriks varians kovarians yang sama atau tidak. Dalam pengujian ini yang dilakukan adalah menguji skor *pretest* dan *posttest* hasil belajar dan kemampuan interpersonal peserta didik. Uji homogenitas dilakukan dengan uji *Levene test* pada aplikasi *SPSS 26 for windows*.

c. Uji Efektivitas

Uji efektivitas model pembelajaran ditentukan berdasar data pencapaian ketuntasan mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Adapun peserta didik dikatakan belajar jika mampu mendapat nilai 75 pada aspek pengetahuan, 75 pada aspek keterampilan. Sedangkan untuk kemampuan interpersonal dikatakan optimal jika mendapat nilai di atas 75.

d. Uji Beda

Langkah selanjutnya dalam penelitian ini adalah pengujian hipotesis.

H_0 : Tidak terdapat perbedaan efektivitas antara kelas yang diberi perlakuan dengan model pembelajaran *discovery inquiry learning* dengan kelas yang diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran *project based learning* ditinjau dari hasil belajarn dan kemampuan interpersonal peserta didik.

H_1 : Terdapat perbedaan efektivitas antara kelas yang diberi perlakuan dengan model pembelajaran *inquiry discovery learning* dengan kelas yang diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran *project based learning* ditinjau dari hasil belajarn dan kemampuan interpersonal peserta didik.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Karakteristik Subjek Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuasi eksperimen. Adapun populasinya adalah seluruh peserta didik kelas IX SMP Budi Utama Sleman yang berjumlah 75 peserta didik. Sampel minimal yang harus diteliti adalah 43, akan tetapi supaya sesuai dengan persebaran peserta didik tiap kelas maka diambilah sampel berjumlah 50 peserta didik yang berasal dari dua kelas eksperimen yaitu kelas IX A dan kelas IX C. Kedua kelas eksperimen ini dipilih menggunakan teknik *random sampling*. Sampel penelitian ini memiliki karakteristik usia yang berbeda-beda. Persebaran usia sampel penelitian ini adalah sebagai berikut.

Tabel 7. Data Usia Subjek Penelitian

Usia	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
13 tahun	0	2	2 (4%)
14 tahun	16	27	43 (86%)
15 tahun	4	1	5 (10%)
Jumlah	20 (40%)	30 (60%)	50 (100%)

Berdasarkan tabel di atas, subjek penelitian yang berjenis kelamin laki-laki berjumlah 20 peserta didik (40%) dan yang berjenis kelamin perempuan berjumlah 30 peserta didik (60%). Adapun sampel penelitian ini didominasi oleh peserta didik yang berusia 14 tahun yaitu berjumlah 43 peserta didik (86%). Adapun berturut-turut yang berusia 11 dan 13 tahun adalah 2 peserta didik (4%) dan 5 peserta didik (10%).

B. Deskripsi Data Penelitian

Penelitian ini dilakukan selama 6 kali pertemuan yang terdiri dari pertemuan pertama untuk pretest aspek pengetahuan dan aspek keterampilan pertolongan pertama pada kecelakaan, pertemuan kedua untuk pretest kemampuan

interpersonal. Adapun pertemuan ketiga dan keempat adalah untuk perlakuan menggunakan model pembelajaran *inquiry discovery learning* dan model pembelajaran *project based learning*. Pada pertemuan keempat dilakukan posttest aspek keterampilan pertolongan pertama pada kecelakaan. Adapun pertemuan kelima adalah posttest aspek pengetahuan pertolongan pertama pada kecelakaan. Pada pertemuan terakhir digunakan untuk posttest kemampuan interpersonal peserta didik.

Penelitian ini menggunakan dua kelompok perlakuan. Kelompok yang diberi perlakuan adalah kelas IX A diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran *inquiry discovery learning* dan kelas IX C diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran *project based learning*. Pemilihan kelas perlakuan ini dilakukan secara acak dengan menggunakan undian. Data yang diperoleh akan dideskripsikan secara mendetail supaya bisa diperoleh gambaran pelaksanaan penelitian. Data yang diperoleh merupakan data *pretest* dan data *posttest* hasil belajar serta data kemampuan interpersonal peserta didik. Data tersebut adalah data yang diperoleh dari dua kelas eksperimen yaitu kelas IX A diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran *inquiry discovery learning* dan kelas IX C diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran *project based learning*.

1. Deskripsi Pelaksanaan Pembelajaran

Pelaksanaan pembelajaran dalam penelitian ini menggunakan model pembelajaran *inquiry discovery learning* dan *project based learning* yang diterapkan pada dua kelas perlakuan dengan sistem acak. Diperoleh bahwa dua kelas eksperimen yaitu kelas IX A diberi perlakuan menggunakan model

pembelajaran *inquiry discovery learning* dan kelas IX C diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran *project based learning*. Berikut runtutan pelaksanaan pada penelitian ini.

Tabel 8. Pelaksanaan Penelitian

Model Pembelajaran <i>Inquiry Discovery Learning</i>	Model Pembelajaran <i>Project Based Learning</i>
Pretest Aspek Pengetahuan	Pretest Aspek Pengetahuan
Pretest Aspek Keterampilan	Pretest Aspek Keterampilan
Pretest Kemampuan Interpersonal	Pretest Kemampuan Interpersonal
Pengantar dan Penyampaian Materi	Pengantar dan Penyampaian Materi
<u>Pertemuan ke-1</u> a. Merumuskan Pertanyaan b. Merencanakan	<u>Pertemuan ke-1</u> a. Penentuan Proyek b. Perancangan langkah-langkah penyelesaian proyek c. Penyusunan jadwal pelaksanaan proyek
Dilakukan diluar jam pelajaran antara pertemuan ke-1 s.d. pertemuan ke 2 c. Mengumpulkan dan Menganalisis Data	Dilakukan diluar jam pelajaran antara pertemuan ke-1 s.d. pertemuan ke 2 d. Penyelesaian proyek dengan fasilitasi dan monitoring guru e. Penyusunan laporan dan presentasi/publikasi hasil proyek
<u>Pertemuan ke-2</u> d. Menarik Simpulan e. Aplikasi dan Tindak lanjut (Posttest Aspek Keterampilan)	<u>Pertemuan ke-2</u> Dilakukan saat jam pelajaran di pertemuan ke-2 f. Evaluasi proses dan hasil proyek (Posttest Aspek Keterampilan)
Posttest Aspek Pengetahuan	Posttest Aspek Pengetahuan
Posttest Kemampuan Interpersonal	Posttest Kemampuan Interpersonal

Pembelajaran Penjasorkes dengan menggunakan model *inquiry discovery learning* dan *project based learning* dilaksanakan selama dua pertemuan. Pelaksanaan pembelajaran pada penelitian ini dinilai menggunakan instrumen penilaian pelaksanaan pembelajaran yang dikeluarkan oleh kemendikbud untuk menguji kinerja pembelajaran peserta PPG. Pada instrumen ini terdapat 3 penilaian utama yaitu menilai guru saat membuka

pembelajaran, menilai guru saat melaksanakan inti kegiatan pembelajaran dan menilai guru saat menutup pembelajaran.

Tabel 9. Pelaksanaan Pembelajaran

No	Kegiatan Pembelajaran	Persentase Pelaksanaan (%)	
		<i>IDL</i>	<i>PjBL</i>
1	Pertemuan ke-1	95,93	92,81
2	Pertemuan ke-2	97,50	99,06

Berdasarkan tabel 9 Dapat dideskripsikan bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *inquiry discovery learning* dan menggunakan *project based learning* dalam kategori baik. ada beberapa catatan terhadap peneliti yang juga sekaligus bertugas sebagai guru salah satunya adalah pada pertemuan kedua pada saat menggunakan model *project based learning* melewati tahapan berdoa saat menyelesaikan pembelajaran.

2. Deskripsi Data Penelitian

a. Data Hasil Belajar Peserta Didik

Hasil belajar peserta didik diperoleh dari tes aspek pengetahuan dan tes aspek keterampilan yang keduanya dilaksanakan pada saat *pretest* dan pada saat *posttest*. Tes aspek pengetahuan dan tes aspek keterampilan diujikan kepada peserta didik kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *inquiry discovery learning* dan kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *project based learning*. Tes hasil belajar aspek pengetahuan berupa tes pilihan ganda berjumlah 30 butir soal. Adapun untuk tes hasil belajar aspek keterampilan adalah berupa keterampilan dalam penanganan pertama pada kecelakaan. Data hasil belajar peserta didik pada aspek pengetahuan disajikan berikut ini.

Tabel 10. Data Hasil Belajar Peserta Didik Aspek Pengetahuan.

No	Deskripsi	IDL		PjBL	
		Pretest	Posttest	Pretest	Posttest
1	Rata-rata	65,73	82	65,60	81,46
2	Nilai KKM	75	75	75	75
3	Jumlah di atas KKM	4	22	3	21
4	Jumlah di bawah KKM	21	3	22	4
5	Standar Deviasi	10,56	8,61	10,61	10,84
6	Efektivitas	24,75 %		24,17 %	

Data di atas menggambarkan bahwa hasil belajar aspek pengetahuan kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *inquiry discovery learning* memiliki skor rata-rata pretest sebesar 65,73. Adapun nilai rata-rata *posttest*-nya sebesar 82. Data pada tabel 12. Juga menunjukkan bahwa nilai rata-rata pretest hasil belajar aspek pengetahuan kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *project based learning* sebesar 65,60. Adapun nilai rata-rata *posttest*-nya sebesar 81,46.

Nilai minimal yang diperoleh peserta didik kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *inquiry discovery learning* pada saat *pretest* aspek pengetahuan sebesar 46,67 dan nilai maksimal yang diperoleh peserta didik sebesar 90. Nilai minimal yang diperoleh peserta didik pada saat *posttest* aspek pengetahuan kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *inquiry discovery learning* adalah 63,33, sedangkan nilai maksimal yang diraih oleh peserta didik adalah sebesar 100.

Nilai minimal yang diperoleh peserta didik kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *project based learning* pada saat *pretest* aspek pengetahuan sebesar 46,67 dan nilai maksimal yang diperoleh peserta didik sebesar 93,33. Nilai minimal yang diperoleh peserta didik pada saat *posttest* aspek pengetahuan kelas eksperimen menggunakan model

pembelajaran *project based learning* adalah 53,33, sedangkan nilai maksimal yang diraih oleh peserta didik sebesar 100.

Pada saat *pretest* aspek pengetahuan, kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *inquiry discovery learning* hanya ada 4 peserta didik yang berhasil mendapatkan nilai di atas KKM, dan pada saat *posttest* meningkat menjadi 22 peserta didik. Adapun pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *project based learning* hanya ada 3 peserta didik yang berhasil mendapatkan nilai di atas KKM, dan pada saat *posttest* meningkat menjadi 21 peserta didik. Besar nilai kriteria ketuntasan minimal mata pelajaran Penjasorkes di SMP Budi Utama Sleman adalah sebesar 75.

Data hasil belajar peserta didik pada aspek keterampilan secara lengkap disajikan pada tabel 11 berikut ini.

Tabel 11. Data Hasil Belajar Peserta Didik Aspek Keterampilan.

No	Deskripsi	IDL		PjBL	
		Pretest	Posttest	Pretest	Posttest
1	Rata-rata	70,83	89,41	70,83	86,93
2	Nilai KKM	75	75	75	75
3	Jumlah di atas KKM	12	25	9	24
4	Jumlah di bawah KKM	13	0	16	1
5	Standar Deviasi	10,11	5,88	10,25	8,54
6	Efektivitas	26,23 %		22,73 %	

Data di atas menggambarkan bahwa hasil belajar aspek keterampilan kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *inquiry discovery learning* memiliki skor rata-rata pretest sebesar 70,83. Adapun nilai rata-rata *posttest*-nya sebesar 89,41. Data pada tabel 11 Juga menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pretest* hasil belajar aspek pengetahuan

kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *project based learning* sebesar 70,83. Adapun nilai rata-rata *posttest*-nya sebesar 86,93.

Nilai minimal yang diperoleh peserta didik kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *inquiry discovery learning* pada saat *pretest* aspek keterampilan sebesar 47,06 dan nilai maksimal yang diperoleh peserta didik sebesar 88,24. Nilai minimal yang diperoleh peserta didik pada saat *posttest* aspek keterampilan kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *inquiry discovery learning* adalah 82,35, sedangkan nilai maksimal yang diraih oleh peserta didik adalah sebesar 100.

Nilai minimal yang diperoleh peserta didik kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *project based learning* pada saat *pretest* aspek keterampilan sebesar 41,18 dan nilai maksimal yang diperoleh peserta didik sebesar 88,24. Nilai minimal yang diperoleh peserta didik pada saat *posttest* aspek keterampilan kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *project based learning* adalah 52,94, sedangkan nilai maksimal yang diraih oleh peserta didik sebesar 100.

Pada saat *pretest* aspek keterampilan, kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *inquiry discovery learning* hanya ada 12 peserta didik yang berhasil mendapatkan nilai di atas KKM, dan pada saat *posttest* meningkat menjadi 25 peserta didik. Adapun pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *project based learning* hanya ada 9 peserta didik yang berhasil mendapatkan nilai di atas KKM, dan pada saat *posttest* meningkat menjadi 24 peserta didik. Besar nilai kriteria ketuntasan

minimal mata pelajaran Penjasorkes di SMP Budi Utama Sleman adalah sebesar 75.

b. Data Kemampuan Interpersonal Peserta Didik

Data hasil *pretest* dan *posttest* kemampuan interpersonal adalah data dari dua buah tes yang dilakukan menggunakan instrumen tes kemampuan interpersonal yang dikerjakan pada saat sebelum perlakuan dan setelah perlakuan. Kedua data ini adalah data kemampuan interpersonal peserta didik kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *inquiry discovery learning* dan kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *project based learning* disajikan dalam tabel 12 berikut ini.

Tabel 12. Data Kemampuan Interpersonal Peserta Didik

No	Deskripsi	IDL		PjBL	
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	Rata-rata	68,05	80,96	64,11	81,54
2	Nilai Maksimal	86,67	94	90,67	97,33
3	Nilai Minimal	38,00	66,67	44	64,00
4	Standar Deviasi	11,37	5,94	12,34	9,44
5	Efektivitas	18,97 %		27,18 %	

Untuk pemberian nilai pada aspek kemampuan interpersonal menggunakan skala 100. Berdasarkan tabel 12 di atas, dapat didekripsikan bahwa rata-rata nilai *pretest* kemampuan interpersonal peserta didik kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *inquiry discovery learning* adalah sebesar 68,05. Adapun nilai rata-rata *posttest* nya meningkat menjadi 80,96. Data nilai rata-rata nilai *pretest* kemampuan interpersonal peserta didik kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *project based learning* adalah sebesar 64,11 dan meningkat menjadi 81,54 setelah diberi perlakuan.

C. Hasil Uji Hipotesis

Hipotesis pada penelitian ini akan dianalisis dengan metode analisis deskriptif dan analisis inferensial. Analisis deskriptif adalah

Analisis inferensial merupakan cara atau alat yang digunakan untuk membuktikan keabsahan dan kebenaran teori yang dipakai oleh peneliti untuk penelitian (Susilawati & Dharmawansyah, 2019: 109). Analisis inferensia juga dapat digunakan pada penelitian-penelitian sosial yang berfungsi sebagai alat analisis data untuk tujuan-tujuan eksplanasi dan juga untuk tujuan-tujuan generalisasi (Bungin, 2011). Penelitian ini memiliki utama untuk menguji hipotesis penelitian adapun detail pelaksanaan analisis ini meliputi uji asumsi dan uji hipotesis. Untuk uji asumsi meliputi dua buah pengujian diantaranya adalah uji normalitas dan uji homogenitas. Adapun untuk detail uji hipotesis meliputi uji beda rata-rata, uji efektivitas, dan uji perbedaan efektivitas.

1. Hasil Uji Asumsi

a. Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas berfungsi untuk mengetahui normalitas data penelitian yang meliputi dua kelas eksperimen menggunakan model *inquiry discovery learning* dan model *project based learning*. Normalitas data yang dimaksud adalah data berasal dari populasi yang normal atau tidak. Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan terhadap data hasil belajar dan data kemampuan interpersonal. Untuk data hasil belajar terbagi menjadi dua yaitu hasil belajar aspek pengetahuan dan hasil belajar aspek keterampilan. Uji

normalitas data hasil belajar aspek pengetahuan disajikan secara lengkap pada tabel 13 di bawah ini.

Tabel 13. Hasil Uji Normalitas Aspek Pengetahuan

Identitas		Jenis Uji Normalitas		Keterangan
		<i>Kolmogorov-Smirnov</i>	<i>Shapiro-Wilk</i>	
<i>Inquiry Discovery Learning</i>	<i>Pretest</i>	0,079	0,443	Normal
	<i>Posttest</i>	0,054	0,330	Normal
<i>Project Based Learning</i>	<i>Pretest</i>	0,200	0,503	Normal
	<i>Posttest</i>	0,063	0,264	Normal

Sekelompok data dikatakan normal, apabila memiliki nilai signifikansi (sig.) lebih dari 0,05. Berdasarkan output di atas diketahui data *pretest* dan *posttest* hasil belajar aspek pengetahuan kelas eksperimen yang diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran *inquiry discovery learning* pada uji *kolmogorov-smirnov* maupun uji *shapiro-wilk* memiliki nilai signifikansi (sig.) lebih dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data penelitian berdistribusi normal. Untuk data *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen yang diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran *project based learning* pada uji *kolmogorov-smirnov* maupun uji *shapiro-wilk* memiliki nilai signifikansi (sig.) lebih dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data penelitian berdistribusi normal. Karena data penelitian berdistribusi normal, maka langkah selanjutnya dapat menggunakan statistik parametrik (uji *paired sample t-test* dan uji *independen sample t-test*) untuk melakukan analisis data penelitian.

Uji normalitas data hasil belajar aspek keterampilan disajikan secara lengkap pada tabel 14 di bawah ini.

Tabel 14. Hasil Uji Normalitas Aspek Keterampilan

Identitas		Jenis Uji Normalitas		Keterangan
		<i>Kolmogorov-Smirnov</i>	<i>Shapiro-Wilk</i>	
<i>Inquiry Discovery Learning</i>	<i>Pretest</i>	0,019	0,087	Tidak Normal
	<i>Posttest</i>	0,003	0,004	Tidak Normal
<i>Project Based Learning</i>	<i>Pretest</i>	0,058	0,067	Normal
	<i>Posttest</i>	0,000	0,000	Tidak Normal

Sekelompok data dikatakan normal, apabila memiliki nilai signifikansi (sig.) lebih dari 0,05. Berdasarkan output di atas, diketahui data *pretest* dan *posttest* hasil belajar aspek keterampilan kelas eksperimen yang diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran *inquiry discovery learning* pada uji *kolmogorov-smirnov* maupun uji *shapiro-wilk* memiliki nilai signifikansi (sig.) kurang dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data penelitian tidak berdistribusi normal. Untuk data *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen yang diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran *project based learning* pada uji *kolmogorov-smirnov* maupun uji *shapiro-wilk* memiliki nilai signifikansi (sig.) kurang dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data penelitian juga tidak berdistribusi normal.

Karena data penelitian tidak berdistribusi normal, maka langkah selanjutnya tidak dapat menggunakan uji statistik parametrik, melainkan harus menggunakan uji statistik non parametrik, yaitu uji *wilcoxon* dan uji *mann whitney*. Uji *wilcoxon* digunakan untuk mengetahui efektifitas model pembelajaran terhadap hasil belajar dan kemampuan interpersonal peserta didik. Uji *mann whitney* merupakan instrumen tes untuk mengetahui

perbedaan efektifitas dari kedua model pembelajaran yang digunakan sebagai variabel penelitian ini.

Uji normalitas data kemampuan interpersonal disajikan secara lengkap pada tabel 15 di bawah ini.

Tabel 15. Hasil Uji Normalitas Kemampuan Interpersonal

Identitas		Jenis Uji Normalitas		Keterangan
		<i>Kolmogorov-Smirnov</i>	<i>Shapiro-Wilk</i>	
<i>Inquiry Discovery Learning</i>	<i>Pretest</i>	0,200	0,575	Normal
	<i>Posttest</i>	0,200	0,470	Normal
<i>Project Based Learning</i>	<i>Pretest</i>	0,200	0,873	Normal
	<i>Posttest</i>	0,200	0,752	Normal

Berdasarkan output pada tabel 15 diketahui data *pretest* dan *posttest* kemampuan interpersonal peserta didik kelas eksperimen yang diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran *inquiry discovery learning* pada uji *kolmogorov-smirnov* maupun uji *shapiro-wilk* memiliki nilai signifikansi (sig.) lebih dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data penelitian berdistribusi normal. Untuk data *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen yang diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran *project based learning* pada uji *kolmogorov-smirnov* maupun uji *shapiro-wilk* juga memiliki nilai signifikansi (sig.) lebih dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data penelitian berdistribusi normal. Karena data penelitian berdistribusi normal, maka langkah selanjutnya dapat menggunakan statistik parametrik (uji *paired sample t-test* dan uji *independen sample t-test*) untuk melakukan analisis data penelitian.

b. Hasil Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah pengujian mengenai sama tidaknya variansi-variansi dua buah distribusi atau lebih. Fungsi dari uji homogenitas adalah untuk mengetahui bahwa dua populasi dalam penelitian ini memiliki matriks varian kovarian sama atau tidak. Untuk menguji homogenitas dalam penelitian ini, peneliti menggunakan aplikasi *SPSS 26 for windows*. Dalam penelitian ini, uji homogenitas dilakukan terhadap data *posttest* hasil belajar dan data *posttest* kemampuan interpersonal. Untuk data hasil belajar terbagi menjadi dua yaitu hasil belajar aspek pengetahuan dan hasil belajar aspek keterampilan.

Uji homogenitas data hasil belajar aspek pengetahuan disajikan secara lengkap pada tabel 16 di bawah ini.

Tabel 16. Hasil Uji Homogenitas Aspek Pengetahuan

<i>Test of Homogeneity of Variance</i>		<i>Levene Statistic</i>	<i>df1</i>	<i>df2</i>	<i>Sig.</i>
Aspek Pengetahuan	<i>Based on Mean</i>	,389	1	48	0,536
	<i>Based on Median</i>	,424	1	48	0,518
	<i>Based on Median and with adjusted df</i>	,424	1	43,947	0,518
	<i>Based on trimmed mean</i>	,407	1	48	0,527

Berdasarkan output di atas diketahui nilai signifikansi (*sig.*) *based on mean* data aspek pengetahuan adalah sebesar $0,536 > 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa penelitian adalah sama atau homogen.

Uji homogenitas data hasil belajar aspek keterampilan disajikan secara lengkap pada tabel 17 di bawah ini.

Tabel 17. Hasil Uji Homogenitas Aspek Keterampilan

<i>Test of Homogeneity of Variance</i>		<i>Levene Statistic</i>	<i>df1</i>	<i>df2</i>	<i>Sig.</i>
Aspek Pengetahuan	<i>Based on Mean</i>	2,756	1	48	0,103
	<i>Based on Median</i>	3,060	1	48	0,087
	<i>Based on Median and with adjusted df</i>	3,060	1	37,412	0,088
	<i>Based on trimmed mean</i>	3,306	1	48	0,075

Berdasarkan output di atas diketahui nilai signifikansi (sig.) *based on mean* data aspek keterampilan adalah sebesar $0,103 > 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa penelitian adalah sama atau homogen. Uji homogenitas data hasil belajar aspek pengetahuan secara lengkap pada tabel 18 di bawah.

Tabel 18. Hasil Uji Homogenitas Kemampuan Interpersonal

<i>Test of Homogeneity of Variance</i>		<i>Levene Statistic</i>	<i>df1</i>	<i>df2</i>	<i>Sig.</i>
Aspek Pengetahuan	<i>Based on Mean</i>	4,649	1	48	0,036
	<i>Based on Median</i>	4,549	1	48	0,038
	<i>Based on Median and with adjusted df</i>	4,549	1	40,077	0,039
	<i>Based on trimmed mean</i>	4,627	1	48	0,037

Berdasarkan output data di atas diketahui nilai signifikansi (sig.) *based on mean* data kemampuan interpersonal adalah sebesar $0,036 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa data *posttest* model *inquiry discovery learning* dan data *posttest* model *project based learning* adalah tidak sama atau tidak homogen.

2. Hasil Uji Hipotesis

a. Hasil Uji Efektivitas

Efektivitas model pembelajaran terhadap hasil belajar dan kemampuan interpersonal akan dianalisis dengan menggunakan *paired*

sample t-test. Tujuan dari penggunaan uji *paired sample t-test* adalah untuk mengetahui ada atau tidak pengaruh dari model pembelajaran *inquiry discovery learning* dan model pembelajaran *project based learning* terhadap hasil belajar dan kemampuan interpersonal peserta didik. Berikut akan disajikan dua analisis secara lengkap terkait dengan analisis efektivitas model pembelajaran *inquiry discovery learning* dan model pembelajaran *project based learning* terhadap hasil belajar peserta didik dan efektivitas model pembelajaran *inquiry discovery learning* dan model pembelajaran *project based learning* terhadap peserta didik.

1) Efektivitas Model *Inquiry Discovery Learning* dan Model Pembelajaran *Project Based Learning* ditinjau dari Hasil Belajar Peserta Didik

Dalam analisis efektivitas model *inquiry discovery learning* dan model pembelajaran *project based learning* ditinjau dari hasil belajar peserta didik, peneliti menggunakan metode analisis *paired sample t-test* jika data berdistribusi normal dan menggunakan teknik uji *wilcoxon* jika data tidak berdistribusi normal. Teknik ini digunakan untuk menguji apakah nilai tertentu berbeda secara signifikan atau tidak dengan rata-rata sebuah sampel. Dalam penelitian ini, hasil belajar yang dimaksud adalah hasil belajar aspek pengetahuan dan hasil belajar aspek keterampilan, sehingga teknik analisis akan disesuaikan dengan data kedua aspek tersebut. Pada analisis sebelumnya, didapatkan bahwa aspek pengetahuan berdistribusi normal, dan aspek keterampilan tidak berdistribusi normal. Berdasar dari uji normalitas itulah maka teknik yang digunakan pada tahap ini adalah menggunakan *paired sample t-test*

untuk aspek pengetahuan, dan uji *wilcoxon* untuk aspek keterampilan. Di bawah ini disajikan data hasil *paired sample t-test* pada aspek pengetahuan.

Tabel 19. Hasil *Paired Sample T-Test* Aspek Pengetahuan

		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest IDL - Posttest IDL	-16,26560	2,93732	,58746	-17,47807	15,05313	27,688	24	,000
Pair 2	Pretest PjBL - Posttest PjBL	-15,86680	8,62282	1,72456	-19,42612	-12,30748	-9,200	24	,000

Berdasarkan output Pair 1 diperoleh nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,005$, maka dapat disimpulkan ada perbedaan rata-rata hasil belajar siswa untuk pretest kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *inquiry discovery learning* dengan posttest menggunakan model pembelajaran *inquiry discovery learning*. Berdasarkan output Pair 1 diperoleh nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,005$, maka dapat disimpulkan ada perbedaan rata-rata hasil belajar siswa untuk pretest kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *project based learning* dengan posttest menggunakan model pembelajaran *project based learning*. Berdasarkan pembahasan output Pair 1 dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan model pembelajaran *inquiry discovery learning* dan model pembelajaran *project based learning* terhadap hasil belajar aspek pengetahuan.

Selanjutnya disajikan secara mendetail hasil uji *wilcoxon* untuk aspek keterampilan pada tabel 22 di bawah ini.

Tabel 20. Hasil Uji Wilcoxon Aspek Keterampilan

	<i>Posttest IDL – Pretest IDL</i>	<i>Posttest PjBL – Pretest PjBL</i>
<i>Z</i>	-4,390 ^b	-4,422 ^b
<i>Asymp. Sig. (2-tailed)</i>	0,000	0,000

Berdasarkan output hasil uji *wilcoxon* di atas, diketahui bahwa nilai *Asymp. Sig. (2tailed)* bernilai 0,000. Artinya ada perbedaan antara hasil belajar aspek keterampilan pada saat *pretest* dan *posttest*. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran *inquiry discovery learning* dan model *project based learning* terhadap hasil belajar aspek keterampilan.

2) Efektivitas Model *Inquiry Discovery Learning* dan Model Pembelajaran *Project Based Learning* ditinjau dari Kemampuan Interpersonal Peserta Didik

Dalam analisis efektivitas model *inquiry discovery learning* dan model pembelajaran *project based learning* ditinjau dari kemampuan interpersonal peserta didik, peneliti menggunakan metode analisis *paired sample t-test*. Teknik ini digunakan untuk menguji apakah nilai tertentu berbeda secara signifikan atau tidak dengan rata-rata sebuah sampel. Pada analisis sebelumnya, didapatkan bahwa kemampuan interpersonal berdistribusi normal, sehingga teknik yang digunakan pada tahap ini adalah menggunakan *paired sample t-test*. Di bawah ini disajikan data hasil *paired sample t-test* pada kemampuan interpersonal peserta didik.

Tabel 21. Hasil *Paired Sample T-Test* Kemampuan Interpersonal

		<i>Mean</i>	<i>Std. Deviation</i>	<i>Std. Error Mean</i>	<i>95% Confidence Interval of the Difference</i>		<i>t</i>	<i>df</i>	<i>Sig. (2-tailed)</i>
					<i>Lower</i>	<i>Upper</i>			
<i>Pair 1</i>	<i>Pretest-Posttest IDL</i>	-12,39880	10,983384	2,196677	-16,932518	7,865082	-5,644	24	,000
<i>Pair 2</i>	<i>Pretest-Posttest PjBL</i>	-15,9464	12,21600	2,44320	-20,98892	10,90388	-6,527	24	,000

Berdasarkan output Pair 1 diperoleh nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,005$, maka dapat disimpulkan ada perbedaan rata-rata hasil belajar siswa untuk *pretest* kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *inquiry discovery learning* dengan *posttest* menggunakan model pembelajaran *inquiry discovery learning*. Berdasarkan output Pair 1 diperoleh nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,005$, maka dapat disimpulkan ada perbedaan rata-rata hasil belajar siswa untuk *pretest* kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *project based learning* dengan *posttest* menggunakan model pembelajaran *project based learning*.

b. Hasil Uji Perbedaan Efektivitas

Setelah dilakukan uji efektivitas terhadap model yang digunakan dalam pembelajaran ditinjau dari hasil belajar dan kemampuan interpersonal peserta didik, selanjutnya disajikan data hasil uji beda efektivitas antara dua model pembelajaran yaitu model *inquiry discovery learning* dan model *project based learning*. Kedua model ini diuji perbedaan efektivitasnya menggunakan uji *independent sample t-test* untuk data yang berdistribusi normal, dan menggunakan uji *mann whitney* untuk data yang tidak berdistribusi normal. Adapun peninjauan efektivitas dari kedua model tersebut adalah dari hasil belajar dan kemampuan interpersonal peserta didik. Pengujian ini digunakan untuk menjawab hipotesis penelitian, adapun hipotesisnya adalah sebagai berikut.

H_0 : Tidak terdapat perbedaan efektivitas antara kelas dengan menggunakan model pembelajaran *inquiry discovery learning* dan kelas yang menggunakan model *project based learning* ditinjau dari hasil belajar dan kemampuan interpersonal peserta didik.

H_a : Terdapat perbedaan efektivitas antara kelas dengan menggunakan model pembelajaran *inquiry discovery learning* dan kelas yang menggunakan model *project based learning* ditinjau dari hasil belajar dan kemampuan interpersonal peserta didik.

H_0 diterima jika nilai signifikansi uji *independent sample t-test* dan uji *mann whitney* $>0,005$. H_0 ditolak jika nilai signifikansi uji *independent sample t-test* dan uji *mann whitney* $<0,005$. Secara lengkap analisis data uji perbedaan efektivitas disajikan pada tabel berikut ini.

Tabel 22. Hasil Uji Perbedaan Efektivitas

Jenis Tes	Hasil Belajar		Kemampuan Interpersonal
	Aspek Pengetahuan	Aspek Keterampilan	
<i>Independent Sample T-Test (Sig.)</i>	0,848	-	0,794
<i>Mann Whitney (Sig.)</i>	-	0,000	-

Dari data hasil uji *independent sample t-test* di atas menunjukkan nilai signifikansi (sig.) dari uji *independent sample t-test* hasil belajar aspek pengetahuan dan kemampuan interpersonal $>0,05$, sehingga H_0 diterima. Dapat disimpulkan bahwa tidak ada perbedaan efektivitas antara model *inquiry discovery learning* dan model *project based learning* ditinjau dari hasil belajar aspek pengetahuan dan kemampuan interpersonal peserta didik. Untuk uji *mann whitney* terhadap aspek keterampilan memiliki nilai

signifikasni (Sig.) $<0,005$, maka H_0 ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan efektivitas antara model *inquiry discovery learning* dan model *project based learning* ditinjau dari hasil belajar aspek keterampilan.

D. Pembahasan

Penelitian ini menerapkan model pembelajaran sebagai sarana bagi peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran yang dimaksud dalam penelitian ini adalah tercapainya hasil belajar peserta didik. Satu aspek lagi ditambahkan adalah kemampuan interpersonal peserta didik yang menjadi perhatian khusus dalam pembelajaran jarak jauh. Penelitian ini berfokus model pembelajaran karena tantangan yang muncul pada pembelajaran jarak jauh yaitu membuat model pembelajaran yang menarik agar peserta didik mau berkontribusi secara sukarela dan memperoleh manfaat dari setiap pembelajaran yang dilaksanakan (Purnama Sari & Sutapa, 2020: 21)

Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *inquiry discovery learning* dan model pembelajaran *project based learning*. Kedua model pembelajaran ini diuji tingkat efektivitasnya ditinjau dari hasil belajar dan kemampuan interpersonal. Sebagaimana hasil analisis data, penelitian ini dilanjutkan dengan melakukan pembahasan terhadap data yang telah diperoleh. Tujuan dari pembahasan ini adalah untuk mendeskripsikan dan menginterpretasikan hasil analisis data yang telah dilakukan. dalam hal ini ada beberapa bagian pembahasan diantaranya adalah efektivitas model *inquiry discovery learning* ditinjau dari hasil belajar peserta didik dan kemampuan

interpersonal peserta didik, efektivitas model *project based learning* ditinjau dari hasil belajar peserta didik dan kemampuan interpersonal peserta didik, kemudian yang terakhir adalah perbedaan efektivitas model *inquiry discovery learning* dan model pembelajaran *project based learning* ditinjau dari hasil belajar peserta didik dan kemampuan interpersonal peserta didik. Keseluruhan pembahasan ini ditujukan untuk menjawab hipotesis penelitian.

Penelitian ini dilaksanakan mulai bulan Oktober 2020 sampai dengan bulan November 2020, yaitu lebih tepatnya pada semester ganjil tahun pelajaran 2020/2021. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Budi Utama yang beralamat di Jl. Wijaya Kusuma No.122, Kutu Dukuh, Sinduadi, Mlati, Sleman, DIY 55284.

Populasi dari penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IX SMP Budi Utama Sleman. Sampel penelitian ini adalah adalah kelas IX A dan IX C, selanjutnya kedua kelas ini dipilih secara acak. satu kelas diberi perlakuan dengan model *inquiry discovery learning* dan satu kelas diberi perlakuan dengan model *project based learning*.

1. Efektivitas Model *Inquiry Discovery Learning* ditinjau dari Hasil Belajar Peserta Didik dan Kemampuan Interpersonal Peserta Didik

Dalam penelitian ini efektivitas model pembelajaran *inquiry discovery learning* ditinjau dari dua variabel, kedua variabel tersebut adalah hasil belajar dan kemampuan interpersonal peserta didik. Pengujian efektivitas model pembelajaran *inquiry discovery learning* menggunakan uji *paired sample t-test* untuk efektivitas terhadap variabel yang berdistribusi normal, dan menggunakan uji *wicoxom* untuk data variabel yang tidak berdistribusi normal. Pada penelitian ini data variabel yang berdistribusi normal adalah data hasil

belajar aspek pengetahuan dan data kemampuan interpersonal peserta didik. Untuk data hasil belajar aspek keterampilan tidak berdistribusi normal, sehingga pada uji efektifitas menggunakan uji *wilcoxon*.

Berdasarkan analisis data dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *inquiry discovery learning* efektif terhadap peningkatan hasil belajar dan kemampuan interpersonal peserta didik. Hal ini sejalan dengan pendapat Kidman dan Casinder (2017: 31) yang menyatakan bahwa model pembelajaran *inquiry discovery learning* memiliki kontribusi yang sangat besar dalam pembelajaran. Hal ini juga dibuktikan melalui penelitian yang dilakukan oleh Walker dan Shore (2015: 3) bahwa banyak dampak positif dari pembelajaran *inquiry discovery learning* terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Hal ini dikarenakan model pembelajaran berbasis *inquiry/discovery* secara tidak sadar mengaktifkan siswa untuk mengamati suatu fenomena, menyintesis pertanyaan, menguji pertanyaan yang dilanjutkan dengan menganalisis dan mengomunikasikan hasil penyelidikan selama proses pembelajaran (Hepworth & Walton, 2009: 7). Alasan lain juga dikemukakan oleh Fitri, Ningsih, dan Yeni (2017: 2) yang berpendapat bahwa model pembelajaran *inquiry discovery learning* mampu mengembangkan cara belajar siswa aktif dengan menemukan sendiri, menyelidiki sendiri, maka hasil yang diperoleh akan tahan lama dalam ingatan, tidak akan mudah dilupakan siswa.

2. Efektivitas Model *Project Based Learning* ditinjau dari Hasil Belajar Peserta Didik dan Kemampuan Interpersonal Peserta Didik

Dalam penelitian ini efektivitas model pembelajaran *project based learning* ditinjau dari hasil belajar dan kemampuan interpersonal. Variabel hasil belajar

terbagi menjadi dua yaitu hasil belajar aspek pengetahuan dan hasil belajar aspek keterampilan. Pengujian efektivitas model pembelajaran *project based learning* menggunakan uji *paired sample t-test* untuk efektivitas terhadap variabel yang berdistribusi normal, dan menggunakan uji *wilcoxon* untuk data variabel yang tidak berdistribusi normal. Pada penelitian ini data variabel yang berdistribusi normal adalah data hasil belajar aspek pengetahuan dan data kemampuan interpersonal peserta didik. Untuk data hasil belajar aspek keterampilan tidak berdistribusi normal, sehingga pada uji efektifitas menggunakan uji *wilcoxon*.

Berdasarkan analisis data di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *project based learning* efektif terhadap peningkatan hasil belajar dan kemampuan interpersonal peserta didik. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Umami (2018) yang menyimpulkan bahwa model pembelajaran *project based learning* efektif terhadap peningkatan hasil belajar kemampuan komunikasi dan kemampuan interpersonal peserta didik. Hasil penelitian ini juga sejalan dengan pendapat dari Ergul dan Kargin (2014) yang menyatakan bahwa model pembelajaran *project based learning* dapat dimanfaatkan sebagai model yang efektif untuk peningkatan hasil belajar peserta didik. *Project based learning* juga menjadikan peserta didik banyak memperoleh pencapaian, baik pencapaian hasil belajar peserta didik juga dapat menyadari apa yang telah mereka dapatkan dan lakukan di dalam proses pembelajaran (Uyung S.M., 2012).

Model *project based learning* jika ditinjau dari kemampuan interpersonal, menurut hasil analisis data menunjukkan bahwa model *project based learning* efektif digunakan untuk peningkatan kemampuan interpersonal peserta didik. Hal ini dikarenakan model *project based learning* merupakan model pembelajaran yang dibangun di dalam kegiatan pembelajaran dan tugas nyata yang memberikan tantangan bagi peserta didik yang terkait dengan kehidupan sehari-hari untuk diselesaikan secara berkelompok (Goodman & Strives, 2010: 2). Melalui *project based learning* proses *inquiry* dimulai dengan memunculkan pertanyaan penuntun (*a guiding question*) dan membimbing siswa dalam sebuah proyek kolaboratif yang mengintegrasikan berbagai subjek dalam kurikulum (Trisdiono, 2014: 8). Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Lee, Huh, & Reigeluth (2015) yang menyimpulkan bahwa model *project based learning* menjadikan anggota kelompok yang memiliki kemampuan interpersonal yang tinggi mampu menempatkan perannya di dalam kelompok sehingga anggota kelompok lain mampu belajar darinya.

Dalam pembelajaran menggunakan model *project based learning* dapat menciptakan pemahaman dan pengetahuan sesuai latar belakang yang dimiliki oleh masing-masing peserta didik (Bell, 2010). Larmer & Mergendoller (2010) juga menemukan fakta bahwa pembelajaran proyek dianggap lebih bermakna bagi peserta didik. Hal ini sejalan dengan (Grant & Maribe Branch, 2005) yang menyatakan bahwa ketika pembelajaran menggunakan *project based learning* peserta didik terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran, sehingga makna yang didapat oleh peserta didik terasa. Cross (2012) menambahkan dan

menegaskan bahwa proyek yang dilakukan oleh peserta didik sangat membantu percepatan pembelajaran konten akademik yang dilakukan melalui kontribusi dalam kelompok.

3. Perbedaan Efektivitas Model *Inquiry Discovery Learning* dan Model *Project Based Learning* ditinjau dari Hasil Belajar Peserta Didik dan Kemampuan Interpersonal Peserta Didik

Efektivitas model pembelajaran *inquiry discovery learning* dan model pembelajaran *project based learning* telah dibahas pada bagian sebelumnya. Kesimpulan yang didapat dalam pembahasan sebelumnya adalah model pembelajaran *inquiry discovery learning* dan model pembelajaran *project based learning* sama-sama efektif ditinjau dari hasil belajar dan kemampuan interpersonal peserta didik. Pada tahap selanjutnya adalah membahas apakah model pembelajaran *inquiry discovery learning* dan model pembelajaran *project based learning* memiliki perbedaan efektivitas atau tidak ditinjau dari hasil belajar dan kemampuan interpersonal peserta didik. Sehingga pada akhirnya mengetahui manakah model pembelajaran yang lebih efektif.

Pada tahap sebelumnya telah diuji perbedaan efektivitas antara model pembelajaran *inquiry discovery learning* dan model pembelajaran *project based learning*. Kedua model ini diuji perbedaan efektifitasnya menggunakan uji *independent sample t-test* untuk data yang berdistribusi normal, dan menggunakan uji *mann whitney* untuk data yang tidak berdistribusi normal. Adapun peninjauan efektifitas dari kedua model tersebut adalah dari hasil belajar dan kemampuan interpersonal peserta didik. Kesimpulan yang didapat adalah bahwa tidak ada perbedaan efektivitas antara model *inquiry discovery*

learning dan model *project based learning* ditinjau dari hasil belajar aspek pengetahuan dan kemampuan interpersonal peserta didik akan tetapi jika ditinjau aspek hasil belajar aspek keterampilan ada perbedaan efektivitas antara model *inquiry discovery learning* dan model *project based learning*.

E. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini merupakan salah satu penelitian yang dilakukan di SMP Budi Utama Sleman. Tentu tidak pernah ada penelitian yang benar-benar sempurna, termasuk penelitian yang dilakukan oleh peneliti kali ini. Ada beberapa keterbatasan penelitian, diantaranya adalah:

1. Dikarenakan jadwal penilaian akhir semester yang semula oleh Dinas Pendidikan Kabupaten Sleman diagendakan pada tanggal 7 Desember 2020 sampai dengan 14 Desember 2020 diralat dan diajukan menjadi tanggal 27 November 2020 sampai dengan tanggal 4 Desember 2020, sehingga pelaksanaan penelitian terpaksa dipadatkan menjadi dua pertemuan seminggu untuk menjadikan penelitian ini tetap terlaksana secara ideal.
2. Dikarenakan pelaksanaan pembelajaran dilakukan secara daring (online), sehingga ada beberapa peserta didik yang mengalami keterlambatan waktu dikarenakan kendala jaringan yang kurang stabil.
3. Dalam penelitian pendidikan, peneliti harus mengikuti aturan dan etika pelaksanaan pembelajaran. Jumlah perlakuan yang diterapkan pada penelitian ini hanya berjumlah empat kali perlakuan, sehingga tidak seperti penelitian eksperimen pada umumnya yang setidaknya menerapkan minimal delapan kali pengulangan perlakuan.

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Sesuai hasil analisis data dan juga pembahasan di atas, penelitian ini disimpulkan bahwa:

1. Pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan menggunakan model pembelajaran *inquiry discovery learning* efektif digunakan ditinjau dari hasil belajar dan kemampuan interpersonal peserta didik SMP Budi Utama Sleman kelas IX pada materi pertolongan pertama pada kecelakaan.
2. Pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan menggunakan model pembelajaran *project based learning* efektif digunakan ditinjau dari hasil belajar dan kemampuan interpersonal peserta didik SMP Budi Utama Sleman kelas IX pada materi pertolongan pertama pada kecelakaan.
3. Tidak terdapat perbedaan efektivitas antara model *inquiry discovery learning* dan model *project based learning* ditinjau dari hasil belajar aspek pengetahuan dan kemampuan interpersonal peserta didik, akan tetapi jika ditinjau aspek hasil belajar aspek keterampilan terdapat perbedaan efektivitas antara model *inquiry discovery learning* dan model *project based learning*. Perbedaan yang dimaksud adalah model *inquiry discovery learning* lebih efektif dibandingkan model *project based learning* jika ditinjau dari hasil belajar aspek keterampilan peserta didik SMP Budi Utama Sleman kelas IX pada materi pertolongan pertama pada kecelakaan.

B. Implikasi

Bedasar kesimpulan yang ada, maka beberapa implikasi peneltitian ini dapat diketahui, diantaranya adalah ditinjau dari aspek teoritis, model pembelajaran *inquiry discovery learning* dan model pembelajaran *project based learning* memiliki kesamaan yaitu sama-sama efektif terhadap peningkatan hasil belajar dan kemampuan interpersonal peserta didik. Penelitian ini juga menjadi bukti bahwa keabsahan teori yang telah disajikan oleh peneliti pada kajian pustaka benar adanya. Penelitian ini juga dapat dijadikan manfaat bagi masyarakat umum terutama bagi para guru dan tenaga kependidikan di dalam melaksanakan pembelajaran, yang mana model pembelajaran *inquiry discovery learning* dan model pembelajaran *project based learning* dapat dijadikan alternatif untuk peningkatan hasil belajar dan kemampuan interpersonal peserta didik.

C. Saran

Saran dari peneliti sesuai dengan hasil temuan pada penelitian ini yaitu bagi guru dan tenaga pendidik supaya lebih berinovasi dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas. Salah satu inovasi yang bisa dikembangkan adalah mengembangkan model pembelajaran *inquiry discovery learning* dan model pembelajaran *project based learning* dengan catatan alokasi waktu dan pengawasan benar-benar harus terlaksana dengan baik sesuai rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah disusun. Model *inquiry discovery learning* juga dianggap lebih efektif dalam upaya untuk meningkatkan hasil belajar aspek keterampilan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, S. (2004). Using Learning Outcomes. *United Kingdom Bologna Seminar*, (July), 30. Retrieved from <http://www.ehea.info/cid102015/learning-outcomes-edinburgh-2004.html>
- Adam, S. (2006). Introducing Bologna objectives and tools. *EUA Bologna Handbook*, 1–24. Retrieved from http://www.ehea-journal.eu/index.php?option=com_content&task=view&id=21&Itemid=57%5Cnhttp://is.muni.cz/do/1499/metodika/rozvoj/kvalita/Adam_IH_LP.pdf
- Afiana, J. (2015). *Project Based Learning: Model of Learning*. 1–40. <https://doi.org/10.13140/RG.2.1.3338.2486>
- Agustini, Awang, I. S., & Parida, L. (2019). *Kemampuan interpersonal Peserta Didik Sekolah Dasar: VOX EDUKASI-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*. 10, 120–128. <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.31932/ve.v10i2.519>
- Ana Anggraini, N., Mufidah, A., Surono Putro, D., Sartika Permatasari, I., Nur Ardhanata Putra, I., Arif Hidayat, M., ... Keperawatan STIKes Surya Mitra Husada Kediri, M. (2018). Pendidikan Kesehatan Pertolongan Pertama pada Kecelakaan pada Masyarakat di Kelurahan Dandangan. *Journal of Community Engagement in Health*, 1(2), 21–24. <https://doi.org/10.30994/jceh.v1i2.10>
- Astari, F. A., Suroso, S., & Yustinus, Y. (2018). Efektifitas Penggunaan Model Discovery Learning Dan Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas 3 Sd. *Jurnal Basicedu*, 2(1), 1–10. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v2i1.20>
- Bayu, W., & Totok, H. T. M. (2016). *Efektivitas Model Pembelajaran Inkuiri Terhadap Pada Mengoperasikan Peralatan Pneumatik*. 6(5), 376–384.
- Bedwell, W. L., & Fiore, S. M. (2018). *Developing the 21st Century (and Beyond) Workforce: A Review of Interpersonal Skills & Measurement Strategies*. 32826(407), 1–42.
- Bell, S. (2010). Project-Based Learning for the 21st Century: Skills for the Future. *The Clearing House: A Journal of Educational Strategies, Issues and Ideas*, 83(2), 39–43. <https://doi.org/10.1080/00098650903505415>
- Bender, W. N. (2012). *Project Based Learning: differentiating instruction for the 21 century*. Thousand Oaks, CA: Corwin.
- Bihrer, A., Bruhn, S., & Fritz, F. (2019). Inquiry-based learning in history. In *Inquiry-Based Learning - Undergraduate Research: The German Multidisciplinary Experience*. https://doi.org/10.1007/978-3-030-14223-0_27

- BKDJakarta. (2020). *Penjas Di Masa Pandemi*. Dikutip dari <https://bdkjakarta.kemenag.go.id/berita/penjas-dimasa-pandemi> pada hari Rabu 6 Januari 2021 Pukul 10.05 WIB.
- Bungin. (2011). *Metode Penelitian kuantitatif: Edisi Kedua*. Yogyakarta: STIE YKPN.
- Byl, J., & Kloet, B. V. (2014). *Physical Education for Homeschool, Classroom, and Recreation Settings: 102 Games with Variation*.
- Chaudron, C. (2012). Learning outcomes. *Second Language Classrooms*, 154–179. <https://doi.org/10.1017/cbo9781139524469.008>
- Chiang, C. L., & Lee, H. (2016). The Effect of Project-Based Learning on Learning Motivation and Problem-Solving Ability of Vocational High School Students. *International Journal of Information and Education Technology*, 6(9), 709–712. <https://doi.org/10.7763/ijiet.2016.v6.779>
- Constantinou, C. P., Tsivitanidou, O. E., & Rybska, E. (2018). *Professional Development for Inquiry-Based Science Teaching and Learning*. https://doi.org/10.1007/978-3-319-91406-0_1
- Cross, D. I. (2012). *Success Made Probable : Experiences Through Project-Based Learning*. (December).
- Ergül, N. R., & Kargin, E. K. (2014). The Effect of Project based Learning on Students' Science Success. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 136, 537–541. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.05.371>
- Erikson, M. G., & Erikson, M. (2019). Learning outcomes and critical thinking—good intentions in conflict. *Studies in Higher Education*, 44(12), 2293–2303. <https://doi.org/10.1080/03075079.2018.1486813>
- Fauziyah, D. (2015). *Penerapan strategi pembelajaran inquiry pada mata pelajaran ekonomi pokok bahasan pasar: Prosiding Seminar Nasional*. 49–59. Retrieved from [https://eprints.uny.ac.id/21666/1/06 Dewi Fauziyah.pdf](https://eprints.uny.ac.id/21666/1/06%20Dewi%20Fauziyah.pdf)
- Fitri, J., Ningsih, K., & Yeni, L. F. (2017). *Studi komparasi model discovery learning dan inkuiri terhadap hasil belajar siswa pada materi ekosistem*. 1–15.
- Gardner, H. (2006). *Multiple Intelligences*. New York: Basic Group.
- Ginanjar, S., & Tarigan, B. (2017). Project-Based Learning in Physical Education: Can Improve Creativity Students and Which One Better Than Conventional Approach? *2nd International Conference on Sports Science, Health and Physical Education* 3, 2(229), 128–132. Retrieved from http://tspe.jp/publish/doc/35_08_NoboruOKANO.pdf

- Goh, C. F., Leong, C. M., Kasmin, K., Hii, P. K., & Tan, O. K. (2017). Students' experiences, learning outcomes and satisfaction in e-learning. *Journal of E-Learning and Knowledge Society*, 13(2), 117–128. <https://doi.org/10.20368/1971-8829/1298>
- Goodman, B., & Strives, J. (2010). *Project-Based Learning*. New Yor: ESPY 505 Educational.
- Grant, M. M., & Maribe Branch, R. (2005). Project-based learning in a middle school: Tracing abilities through the artifacts of learning. *Journal of Research on Technology in Education*, 38(1), 65–98. <https://doi.org/10.1080/15391523.2005.10782450>
- Hargie, O. (2004). *Skilled Interpersonal Communication: Research, Theory and Practice-4th edition*. New York: Routledge.
- Hargie, O. (2011). *Skilled Interpersonal Communication: Research, Theory and Practice-5th edition*. <https://doi.org/10.7748/ns2012.04.26.31.30.b1340>
- Hepworth, M., & Walton, G. L. (2009). *Teaching Information Literacy For Inquiry-Based Learning*. Cambridge: Chandos Publishing Oxford.
- Herlina, H., & Suherman, M. (2020). Potensi Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan (Pjok) Di Tengah Pandemi Corona Virus Disease (Covid)-19 Di Sekolah Dasar. *Tadulako Journal Sport Sciences And Physical Education*, 8(1), 1–7. Retrieved from <http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/PJKR/article/view/16186>
- Indrawan, E., & Jalinus, Nizwardi, S. (2018). Review Project Based Learning. *International Journal of Science and Research*, 8(4), 1014–1018. <https://doi.org/10.21275/ART20196959>
- Ismuwardani, Z., Nuryatin, A., & Doyin, M. (2019). Implementation of Project Based Learning Model to Increased Creativity and Self-Reliance of Students on Poetry Writing Skills. *Journal of Primary Education*, 8(1), 51–58. <https://doi.org/10.15294/jpe.v8i1.25229>
- Kemdikbud. (2018). *Materi Penyegaran Instruktur Kurikulum 2013 Sekolah Menengah Pertama*. 1–178.
- Kemendikbud. (2017). *Penilaian Kependidikan* (Vol. 1665).
- Kemenkes. (2019). *Tabel Batas Ambang indeks Massa tubuh (IMT)*. Dikutip dari <http://www.p2ptm.kemkes.go.id/infographic-p2ptm/obesitas/tabel-batas-ambang-indeks-massa-tubuh-imt> pada hari Rabu 6 Januari 2021 Pukul 11.25 WIB.

- Kidman, G., & Casinader, N. (2017). Inquiry-based teaching and learning across disciplines: Comparative theory and practice in schools. In *Inquiry-Based Teaching and Learning across Disciplines: Comparative Theory and Practice in Schools*. <https://doi.org/10.1057/978-1-137-53463-7>
- Kizkapan, O., & Bektas, O. (2017). The effect of project based learning on seventh grade students' academic achievement. *International Journal of Instruction*, 10(1), 37–54. <https://doi.org/10.12973/iji.2017.1013a>
- Klein, J. I., King, S. H., Ed, D., Curtis-bey, L., & Stripling, B. (2009). *Project-Based Learning: Inspiring Middle School Students to Engage in Deep and Active Learning* (1st ed.). New Delhi: NYC Department of Education.
- Kompasiana. (2020). 3 Kesulitan Pembelajaran Daring dan Luring serta Solusinya. Dikutip dari <https://www.kompasiana.com/suhermanagustinus4195/5f075543097f36162a25bc02/3-kesulitan-darin-dan-luring-dan-solusinya?page=all> pada hari Rabu 6 Januari 2021 Pukul 10.05 WIB.
- Krajcik, J. S., & Shin, N. (2018). 14 *Project-Based Learning*. 275–297.
- Larmer, J., & Mergendoller, J. R. (2010). Essentials for Learning. *Educational Leadership*, 68(1), 4.
- Lee, D., Huh, Y., & Reigeluth, C. M. (2015). Collaboration, intragroup conflict, and social skills in project-based learning. *Instructional Science*, 43(5), 561–590. <https://doi.org/10.1007/s11251-015-9348-7>
- Lile, R., & Bran, C. (2014). The Assessment of Learning Outcomes. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 163, 125–131. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.12.297>
- Lynch, S. A., & Cynthia, G. S. (2010). Social Skills: Laying the foundation for succes. *Dimensions of Early Childhood*, 38(2), 1–13. Retrieved from <https://eric.ed.gov/?id=EJ945679>
- Mahajan, M., & Singh, M. K. S. (2017). Importance and Benefits of Learning Outcomes. *IOSR Journal of Humanities and Social Science*, 22(03), 65–67. <https://doi.org/10.9790/0837-2203056567>
- Maher, A. (2004). Learning Outcomes in Higher Education: Implications for Curriculum Design and Student Learning. *The Journal of Hospitality Leisure Sport and Tourism*, 3(2), 46–54. <https://doi.org/10.3794/johlste.32.78>
- Minner, D. D., Levy, A. J., & Century, J. (2010). Inquiry-based science instruction-what is it and does it matter? Results from a research synthesis years 1984 to 2002. *Journal of Research in Science Teaching*, 47(4), 474–496. <https://doi.org/10.1002/tea.20347>

- Moma, L. (2015). Peningkatan Soft Skills Siswa Smp Melalui Pembelajaran Generatif. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 2(2), 248–256. <https://doi.org/10.21831/cp.v2i2.4829>
- Mulyadi, E. (2016). Penerapan Model Project Based Learning untuk Meningkatkan Kinerja dan Prestasi Belajar Fisika Siswa SMK. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 22(4), 385. <https://doi.org/10.21831/jptk.v22i4.7836>
- Murat, K. (2015). Exploring the impact of sports participation on multiple intelligence development of high school female students. *Educational Research and Reviews*, 10(14), 2006–2011. <https://doi.org/10.5897/err2015.2391>
- Mutohir, T. C. (2002). *Gagasan-gagasan tentang Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.
- Nana Sudjana. (2013). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar Cetakan ketujuhbelas*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nitko, A. J., & Brookhart, S. M. (2014). *Educational assessment of students pearson new international edition*. London: Pearson Education Limited.
- Nurohman, S. (2010). *Pendekatan Project Based Learning Sebagai Upaya Internalisasi Scientific Method Bagi Mahasiswa Calon Guru Fisika*. 1–20. Retrieved from <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/132309687/project-based-learning.pdf>
- Paolini, A. (2015). Enhancing teaching effectiveness and student learning outcomes. *The Journal of Effective Teaching*, 15(1), 20–33. Retrieved from <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=eue&AN=102152590&site=ehost-live&scope=site>
- Permendikbud. (2016a). *Permendikbud No. 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah*.
- Permendikbud. (2016b). *Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*.
- Purnama Sari, D., & Sutapa, P. (2020). Efektivitas Pembelajaran Jarak Jauh Daring Selama Pandemi Covid-19 Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan. *Critical Care Medicine*, 19–29. <https://doi.org/10.1097/ccm.0000000000004475>
- Riduwan. (2013). *Metode dan teknik menyusun proposal penelitian (untuk mahasiswa S-1, S-2 dan S-3)*. Bandung: Alfabeta.
- Sagala, S. (2011). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.

- Sanjaya, W. (2012). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Perdana Media Group.
- Siew, J., Chong, Y., Siew, M., Chong, F., Shahrill, M., & Abdullah, N. A. (2017). Implementing Inquiry-Based Learning and Examining. *Journal on Mathematics Education*, 8(2), 157–164.
- Sinabariba, R. (2017). *Peranan Guru Memilih Model-Model Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Puisi*. <https://doi.org/10.31227/osf.io/c672m>
- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rhineka Cipta.
- Smaldino, S. E., Russell, J. D., Heinich, R., & Molenda, M. (2019). Instructional technology and media for learning 12th Edition. In *Revista mexicana de investigación educativa* (Vol. 12). Scotland: Pearson.
- Smallhorn, M., Young, J., Hunter, N., & Burke da Silva, K. (2015). Inquiry-based learning to improve student engagement in a large first year topic. *Student Success*, 6(2), 65–71. <https://doi.org/10.5204/ssj.v6i2.292>
- Stkipgetsempena. (2020). *Efektifkah Media Daring dalam Pembelajaran Praktik di Sekolah?* Dikutip dari <https://www.stkipgetsempena.ac.id/bbg-news/efektifkah-media-daring-dalam-pembelajaran-praktik-di-sekolah.html> pada hari Rabu 6 Januari 2021 Pukul 10.05 WIB.
- Suherman. (2018). *Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan: Edisi Revisi 2018*. Jakarta: Kemendikbud.
- Sukintaka. (2001). *Teori Pendidikan Jasmani*. Solo: Esa Grafika.
- Surahni. (2017). Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK) sebagai Sarana Pendidikan Moral. *The 6th University Research Colloquium 2017*, 41–46.
- Susilawati, T., & Dharmawansyah, D. (2019). Metode Penerapan Keselamatan Dan Kesehatan Kerja Terhadap Kinerja Proyek Konstruksi (Studi Kasus Proyek Pembangkit Listrik Tenaga Mesin Gas Sumbawa). *Jurnal TAMBORA*, 3(3), 107–114. <https://doi.org/10.36761/jt.v3i3.403>
- Talarico, J. F., Varon, A. J., Banks, S. E., Berger, J. S., Pivalizza, E. G., Medina-Rivera, G., ... Metro, D. G. (2013). Emotional intelligence and the relationship to resident performance: A multi-institutional study. *Journal of Clinical Anesthesia*, 25(3), 181–187. <https://doi.org/10.1016/j.jclinane.2012.08.002>

- Taurina, Z. (2015). Students Motivation and Learning Outcomes: Significant Factors in Internal Study Quality Assurance Aystem. *International Journal for Cross-Disciplinary Subjects in Education (IJCDSE)*, 5(4), 2625–2630. Retrieved from <https://infonomics-society.org/wp-content/uploads/ijcdse/published-papers/special-issue-volume-5-2015/Students-Motivation-and-Learning-Outcomes-Significant-Factors-in-Internal-Study-Quality-Assurance-System.pdf>
- Tompo, B., Ahmad, A., & Muris, M. (2016). The development of discovery-inquiry learning model to reduce the science misconceptions of junior high school students. *International Journal of Environmental and Science Education*, 11(12), 5676–5686.
- Trianto. (2014). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif dan Kontekstual*. Surabaya: Kencana.
- Trisdiono, H. (2014). *Project Based- Learning in Teachers ' Perspectives*. 2(5).
- Umami, S. (2018). Efektivitas Model Project-Based Learning dan Model Problem-Based Learning Ditinjau Dari Prestasi Belajar, Kemampuan Komunikasi Matematis, dan Kemampuan Interpersonal Siswa Materi Statistika Dan Peluang Kelas VIII. *Tesis, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta*.
- Uyung S.M. (2012). The Effect of Project-Based Learning on Teaching of Polygon and Plane Geometry Unit. *New Educational Review*, 29(3), 212–223.
- Walker, C. L., & Shore, B. M. (2015). Understanding classroom roles in inquiry education: Linking role theory and social constructivism to the concept of role diversification. *SAGE Open*, 5(4). <https://doi.org/10.1177/2158244015607584>
- Wantiknas. (2020). *Empat Kelebihan dan Kekurangan dalam Menerapkan E-Learning*. Dikutip dari <http://www.wantiknas.go.id/id/berita/empat-kelebihan-dan-kekurangan-dalam-menerapkan-e-learning> pada hari Rabu 6 Januari 2021 Pukul 10.05 WIB.
- Waryono. (2013). Pertolongan pertama pada kecelakaan di sekolah. *Jurnal Pppk*, 3(2), 1–13.
- Widarto. (2011). *Pengembangan Soft Skills: Mahasiswa Pendidikan Vokasi Melalui Clop-Work* (1st ed.). Yogyakarta: Paramita Publisher.
- Winarno, M. E. (2006). *Dimensi Pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Wiratna Sujarweni. (2014). *Metode Penelitian : Lengkap, Praktis, dan Mudah Dipahami*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.

- Wulandari, Riswan Jaenudin, R. A. (2016). Analisis Kemampuan interpersonal Peserta Didik Pada Pembelajaran Ekonomi Di Kelas X Sma Negeri 2 Tanjung Raja. *Jurnal Profit*, 3 nomor 2, 183.
- Zancul, E. de S., Sousa-Zomer, T. T., & Cauchick-Miguel, P. A. (2017). Project-based learning approach: Improvements of an undergraduate course in new product development. *Producao*, 27(Specialissue), 1–14. <https://doi.org/10.1590/0103-6513.225216>
- Zhang, L. N. (2018). *Importance of Interpersonal Skills at Work towards Managing People in an Educational Context*. 54(Msmi), 29–34. <https://doi.org/10.2991/msmi-18.2018.6>

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat-surat Penelitian

a. Surat Izin Penelitian dari Fakultas



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN**

Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 586168, ext. 560, 557, 0274-550826, Fax 0274-513092
Laman: fik.uny.ac.id E-mail: humas_fik@uny.ac.id

Nomor : 434/UN34.16/PT.01.04/2020

10 November 2020

Lamp. : 1 Bendel Proposal

Hal : Izin Penelitian

**Yth . Kepala Sekolah SMP BUDI UTAMA , Jl. Wijaya Kusuma 122 Yogyakarta, Sinduadi, Kec.
Mlati, Kab. Sleman Prov. D.I. Yogyakarta, Kode Pos: 55284**

Kami sampaikan dengan hormat, bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Gomang Genurianto
NIM : 19711251038
Program Studi : Ilmu Keolahragaan - S2
Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tesis
Judul Tugas Akhir : EFEKTIVITAS MODEL INQUIRY DISCOVERY LEARNING DAN
MODEL PROJECT BASED LEARNING DITINJAU DARI HASIL
BELAJAR DAN KEMAMPUAN INTERPERSONAL
Waktu Penelitian : 13 November - 4 Desember 2020

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya.

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.



Wakil Dekan Bidang Akademik,

Tembusan :

1. Sub. Bagian Akademik, Kemahasiswaan, dan Alumni;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

Dr. Yodik Prasetyo, S.Or., M.Kes.
NIP. 19820815 200501 1 002

b. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian dari Sekolah



YAYASAN PENDIDIKAN BUDI UTAMA
SEKOLAH MENENGAH PERTAMA BUDI UTAMA
Terakreditasi "A"
Jln. Wijayakusuma 122, Kutu Dukuh, Sinduadi, Mlati, Sleman, Yogyakarta 55284
Telp. (0274) 555864, 6411185, 627030 Fax. (0274) 515974
Website : budiutama-jogja.sch.id, email : budiutama@budiutama-jogja.sch.id

SURAT KETERANGAN PENELITIAN
Nomor : 902/SMP-BU/XII/2020

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Satrio S. Prihantoro, S.Pd., M.Psi.
Jabatan : Kepala SMP Budi Utama

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Gomang Genurianto
NIM : 19711251038
Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas : Universitas Negeri Yogyakarta

Adalah benar telah melakukan penelitian dalam rangka penelitian tesisnya yang berjudul :
"Efektivitas Model *Inquiry Discovery Learning* dan Model *Project Based Learning* Ditinjau
dari Hasil Belajar dan Kemampuan Interpersonal" sejak tanggal 13 November 2020 s/d 4
Desember 2020.

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sebenar-benarnya untuk dapat dipergunakan
sebagaimana mestinya.

Sleman, 7 Desember 2020

Hormat kami,



Satrio S. Prihantoro, S.Pd., M.Psi.

c. Surat Keterangan Validasi I



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281, Telepon (0274) 513092, 586168
Fax. (0274) 513092 Laman: fik.uny.ac.id Email: humas_fik@uny.ac.id

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Dr. Sri Winarni, M.Pd.
Jabatan/Pekerjaan : Dosen
Instansi Asal : Universitas Negeri Yogyakarta

Menyatakan bahwa instrumen penelitian dengan judul:

“Efektivitas Model *Inquiry Discovery Learning* Dan Model *Project Based Learning*
Ditinjau dari Hasil Belajar dan Kemampuan Interpersonal”

dari mahasiswa:

Nama : Gomang Genurianto
Program Studi : Ilmu Keolahragaan
NIM : 19711251038

Sudah siap/belum siap)* dipergunakan untuk penelitian dengan menambahkan beberapa saran sebagai berikut:

1. *Menambahkan Bahan Pjor*
2. *Rubrik penilaian keterampilan dibuat sedetail mungkin*

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat diperuntukan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 9 November 2020

Vaidator

Dr. Sri Winarni, M.Pd.
NIP 197002051994032001

d. Surat Keterangan Validasi II



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281, Telepon (0274) 513092, 586168
Fax. (0274) 513092 Laman: fik.uny.ac.id Email: humas_fik@uny.ac.id

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Prof. Dr. Dimiyati, M.Si.
Jabatan/Pekerjaan : Guru Besar
Instansi Asal : Universitas Negeri Yogyakarta

Menyatakan bahwa instrumen penelitian dengan judul:

“Efektivitas Model *Inquiry Discovery Learning* Dan Model *Project Based Learning*
Ditinjau dari Hasil Belajar dan Kecerdasan Interpersonal” dari mahasiswa dengan identitas:

Nama : Gomang Genurianto
Program Studi : Ilmu Keolahragaan
NIM : 19711251038

Sudah siap/belum siap)* dipergunakan untuk penelitian dengan menambahkan beberapa saran sebagai berikut:

1. *libat Catala dalam model angket*
2. *pelaksanaan penyataan instrumen angket harus disesuaikan dengan kondisi pengisi!*

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat diperuntukan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 30. Oktober 2020
Vaidator


Prof. Dr. Dimiyati, M.Si.
NIP 196701271992031002

SILABUS PEMBELAJARAN

Sekolah : SMP Budi Utama

Kelas/Semester : IX / I dan II

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan

Kompetensi Inti :

1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, dan percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
3. Memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata
4. Mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Nilai Karakter KI1, KI2 dan PPK	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
3.1 Memahami variasi dan kombinasi gerak spesifik dalam berbagai permainan bola besar sederhana dan atau tradisional*) 4.1 Mempraktikkan variasi dan kombinasi gerak spesifik dalam berbagai permainan bola besar sederhana dan atau	Sepak Bola: <ul style="list-style-type: none"> • Variasi dan kombinasi menendang/ mengumpan dan menghentikan bola • Variasi dan kombinasi menggiring, menendang/ mengumpan dan menghentikan bola • Variasi dan kombinasi 	<ul style="list-style-type: none"> • Disiplin • Sportifitas • Kerja sama • Percaya diri • Kerja keras 	Pembelajaran Inquiry/Discovery Learning <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik melakukan variasi dan kombinasi gerak spesifik menendang/ mengumpan dan menghentikan; menggiring, menendang/ mengumpan dan menghentikan bola; menggiring, menghentikan, dan menendang bola ke gawang/sasaran; melempar bola ke dalam dan menyundul bola permainan sepak bola, sesuai dengan instruksi guru sebelum pembelajaran dimulai. • Guru membuka dan menjelaskan manfaat dan tujuan pembelajaran variasi dan kombinasi gerak spesifik menendang/ mengumpan dan menghentikan; menggiring, menendang/ mengumpan dan menghentikan bola; menggiring, menghentikan, dan menendang bola ke gawang/sasaran; melempar bola ke dalam dan menyundul bola permainan sepak bola, bagi kesehatan dan kebugaran jasmani. • Peserta didik melakukan variasi dan kombinasi gerak spesifik 	a. Sikap (jurnal) b. Pengetahuan (Tes tertulis dan penugasan) c. Keterampilan/ Praktik (Unjuk kerja)	3 x Pertemuan	Suherman. (2018). <i>Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan: Edisi Revisi 2018</i> . Jakarta: Kemendikbud.

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Nilai Karakter KI1, KI2 dan PPK	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
tradisional*)	<p>menggiring, menghentikan, dan menendang bola ke gawang/sasaran</p> <ul style="list-style-type: none"> Variasi dan kombinasi melempar bola ke dalam dan menyundul bola 		<p>menendang/ mengumpan dan menghentikan; menggiring, menendang/ mengumpan dan menghentikan bola; menggiring, menghentikan, dan menendang bola ke gawang/sasaran; melempar bola ke dalam dan menyundul bola permainan sepak bola, sesuai dengan penjelasan guru secara individu maupun kelompok, dan menyampaikan arti penting kerja sama dalam variasi dan kombinasi gerak spesifik permainan sepak bola.</p> <ul style="list-style-type: none"> Seluruh variasi dan kombinasi gerak spesifik menendang/ mengumpan dan menghentikan bola; menggiring, menendang/ mengumpan dan menghentikan bola; menggiring, menghentikan, dan menendang bola ke gawang/sasaran; melempar bola ke dalam dan menyundul bola permainan sepak bola, yang dilakukan oleh peserta didik diawasi dan diberikan koreksi oleh guru apabila ada kesalahan dalam melakukan gerakan. Peserta didik secara individu dan atau kelompok melakukan variasi dan kombinasi gerak spesifik menendang/ mengumpan dan menghentikan; menggiring, menendang/ mengumpan dan menghentikan bola; menggiring, menghentikan, dan menendang bola ke gawang/sasaran; melempar bola ke dalam dan menyundul bola permainan sepak bola, yang menekankan pada nilai-nilai: disiplin, sportifitas, kerja sama, percaya diri, dan kerja keras sesuai dengan koreksi yang diberikan oleh guru. Guru mengamati seluruh aktifitas peserta didik dalam melakukan variasi dan kombinasi gerak spesifik menendang/ mengumpan dan menghentikan; menggiring, menendang/ mengumpan dan menghentikan bola; menggiring, menghentikan, dan menendang bola ke gawang/sasaran; melempar bola ke dalam dan menyundul bola permainan sepak bola secara seksama. 			

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Nilai Karakter KI1, KI2 dan PPK	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	Bola Voli: <ul style="list-style-type: none"> Variasi dan kombinasi <i>passing</i> bawah dan <i>passing</i> atas Variasi dan kombinasi servis bawah, <i>passing</i> bawah dan <i>passing</i> atas Variasi dan kombinasi servis atas, <i>passing</i> bawah dan <i>passing</i> atas Variasi dan kombinasi servis bawah, <i>passing</i> bawah, <i>passing</i> atas, <i>smash/spike</i> Variasi dan kombinasi servis atas, <i>passing</i> bawah, <i>passing</i> atas, <i>smash/spike</i> Variasi dan kombinasi servis bawah, <i>passing</i> bawah, <i>passing</i> atas, <i>smash/spike</i> dan <i>block/bendungan</i> 	<ul style="list-style-type: none"> Disiplin Sportifitas Kerja sama Percaya diri Kerja keras 	Pembelajaran Berbasis Masalah (<i>Problem-Based Learning</i>) <ul style="list-style-type: none"> Peserta didik melakukan variasi dan kombinasi gerak spesifik <i>passing</i>, servis, <i>smash/spike</i>, dan <i>bendungan/block</i> permainan bola voli, yang tidak mampu dilakukan pada saat gerakan. Peserta didik melakukan variasi dan kombinasi gerak spesifik <i>passing</i>, servis, <i>smash/spike</i>, dan <i>bendungan/block</i> permainan bola voli, secara individu maupun kelompok, dan guru mengamati seluruh aktivitas tersebut. Seluruh variasi dan kombinasi gerak spesifik <i>passing</i>, servis, <i>smash/spike</i>, dan <i>bendungan/block</i> permainan bola voli, yang dilakukan oleh peserta didik diawasi dan diberikan koreksi oleh guru apabila ada kesalahan dalam melakukan gerakan. Peserta didik secara individu dan atau kelompok melakukan variasi dan kombinasi gerak spesifik <i>passing</i>, servis, <i>smash/spike</i>, dan <i>bendungan/block</i> permainan bola voli, sesuai dengan koreksi yang diberikan oleh guru. Seluruh gerakan peserta didik setelah diberikan umpan balik diamati oleh guru secara individu maupun kelompok. Peserta didik melakukan variasi dan kombinasi gerak spesifik <i>passing</i>, servis, <i>smash/spike</i>, dan <i>bendungan/block</i> permainan bola voli, secara individu dan saling bergantian, yang menekankan pada nilai-nilai: disiplin, sportifitas, kerja sama, percaya diri, dan kerja keras. 	a. Sikap (jurnal) b. Pengetahuan (Tes tertulis dan penugasan) c. Keterampilan/Praktik (Unjuk kerja)	3 x Pertemuan	Suherman. (2018). <i>Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan: Edisi Revisi 2018</i> . Jakarta: Kemendikbud.

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Nilai Karakter KI1, KI2 dan PPK	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	Bola Basket: <ul style="list-style-type: none"> Variasi dan kombinasi melempar dan menangkap bola Variasi dan kombinasi melempar, menangkap dan menggiring bola Variasi dan kombinasi melempar, menangkap dan menembak bola Variasi dan kombinasi melempar, menangkap, menggiring dan menembak bola 	<ul style="list-style-type: none"> Disiplin Sportifitas Kerja sama Percaya diri Kerja keras 	Pembelajaran Saintifik <ul style="list-style-type: none"> Peserta didik menyimak informasi dan peragaan materi tentang variasi dan kombinasi gerak spesifik melempar dan menangkap bola; melempar, menangkap dan menggiring bola; melempar, menangkap dan menembak bola; melempar, menangkap, menggiring, dan menembak bola permainan bola basket, secara individual, berpasangan atau berkelompok. Peserta didik mencoba dan melakukan variasi dan kombinasi gerak spesifik melempar dan menangkap bola; melempar, menangkap dan menggiring bola; melempar, menangkap dan menembak bola; melempar, menangkap, menggiring, dan menembak bola permainan bola basket, secara individual, berpasangan atau berkelompok. Peserta didik mendapatkan umpan balik dari diri sendiri, teman dalam kelompok, dan guru tentang variasi dan kombinasi gerak spesifik melempar dan menangkap bola; melempar, menangkap dan menggiring bola; melempar, menangkap dan menembak bola; melempar, menangkap, menggiring, dan menembak bola permainan bola basket. Peserta didik memperagakan hasil belajar variasi dan kombinasi gerak spesifik melempar dan menangkap bola; melempar, menangkap dan menggiring bola; melempar, menangkap dan menembak bola; melempar, menangkap, menggiring, dan menembak bola permainan bola basket, yang menekankan pada nilai-nilai: disiplin, sportifitas, kerja sama, percaya diri, dan kerja keras. Hasil belajar peserta didik dinilai selama proses dan di akhir pembelajaran. 	a. Sikap (jurnal) b. Pengetahuan (Tes tertulis dan penugasan) c. Keterampilan/Praktik (Unjuk kerja)	3 x Pertemuan	Suherman. (2018). <i>Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan: Edisi Revisi 2018</i> . Jakarta: Kemendikbud.

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Nilai Karakter KI1, KI2 dan PPK	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
3.2 Memahami variasi dan kombinasi gerak spesifik dalam berbagai permainan bola kecil sederhana dan atau tradisional 4.2 mempraktikkan variasi dan kombinasi gerak spesifik dalam berbagai permainan bola kecil sederhana dan atau tradisional	Softball: <ul style="list-style-type: none"> Variasi dan kombinasi melempar dan menangkap bola Variasi dan kombinasi melemparkan dan memukul bola Variasi dan kombinasi melempar kan, memukul dan menangkap bola 	<ul style="list-style-type: none"> Disiplin Sportifitas Kerja sama Percaya diri Kerja keras 	Pembelajaran Jigsaw <ul style="list-style-type: none"> Peserta didik menyimak informasi dan peragaan materi tentang variasi dan kombinasi gerak spesifik melempar dan menangkap bola; variasi dan kombinasi melemparkan dan memukul bola; variasi dan kombinasi melemparkan, memukul dan menangkap bola permainan softball. Peserta didik membagi diri ke dalam tiga (3) kelompok sesuai dengan materi (materi menjadi nama kelompok, contoh kelompok melempar dan menangkap bola, kelompok variasi dan kombinasi melemparkan dan memukul bola, dan seterusnya). Di dalam kelompok ini setiap peserta didik secara berulang-ulang mempraktikkan gerak sesuai dengan nama kelompoknya. Setiap anggota kelompok berkunjung ke kelompok lain untuk mempelajari dan “mengajari” materi dari dan ke kelompok lain setelah mendapatkan aba-aba dari guru. Setiap anggota kelompok kembali ke kelompok masing-masing untuk mempelajari dan “mengajari” materi dari dan ke kelompoknya sendiri setelah mendapatkan aba-aba dari guru. Peserta didik menerima umpan balik secara individual maupun klasikal dari guru. Peserta didik mencoba melakukan tugas variasi dan kombinasi gerak spesifik melempar dan menangkap bola; variasi dan kombinasi melemparkan dan memukul bola; variasi dan kombinasi melemparkan, memukul dan menangkap bola permainan softball ke dalam permainan sederhana, yang menekankan pada nilai-nilai: disiplin, sportivitas, kerja sama, percaya diri, dan kerja keras. Hasil belajar peserta didik dinilai selama proses dan di akhir pembelajaran. 	a. Sikap (jurnal) b. Pengetahuan (Tes tertulis dan penugasan) c. Keterampilan/ Praktik (Unjuk kerja)	3 x Pertemuan	Suherman. (2018). <i>Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan: Edisi Revisi 2018</i> . Jakarta: Kemendikbud.

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Nilai Karakter KI1, KI2 dan PPK	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	Bulutangkis: <ul style="list-style-type: none"> Variasi dan kombinasi servis panjang dan pukulan <i>forehand</i> Variasi dan kombinasi servis panjang dan pukulan <i>backhand</i> Variasi dan kombinasi servis pendek dan pukulan <i>forehand</i> Variasi dan kombinasi servis pendek dan pukulan <i>backhand</i> Variasi dan kombinasi pukulan <i>forehand</i> dan pukulan <i>backhand</i> Variasi dan kombinasi servis panjang/pendek, pukulan <i>forehand</i> dan pukulan <i>backhand</i> Variasi dan kombinasi servis panjang/ pendek, pukulan 	<ul style="list-style-type: none"> Disiplin Sportifitas Kerja sama Percaya diri Kerja keras 	Pembelajaran Kooperatif (<i>Cooperative Learning</i>) <ul style="list-style-type: none"> Peserta didik melakukan variasi dan kombinasi gerak spesifik servis panjang dan pukulan <i>forehand</i>; servis panjang dan pukulan <i>backhand</i>; servis pendek dan pukulan <i>forehand</i>; servis pendek dan pukulan <i>backhand</i>, pukulan <i>forehand</i> dan pukulan <i>backhand</i>; servis panjang/pendek, pukulan <i>forehand</i> dan pukulan <i>backhand</i>; servis panjang/pendek, pukulan <i>forehand</i>, pukulan <i>backhand</i> dan pukulan <i>smash</i> permainan bulutangkis, sesuai dengan pembagian kelompok instruksi guru sebelum pembelajaran dimulai. Guru menjelaskan keterkaitannya variasi dan kombinasi gerak spesifik servis panjang dan pukulan <i>forehand</i>; servis panjang dan pukulan <i>backhand</i>; servis pendek dan pukulan <i>forehand</i>; servis pendek dan pukulan <i>backhand</i>, pukulan <i>forehand</i> dan pukulan <i>backhand</i>; servis panjang/pendek, pukulan <i>forehand</i> dan pukulan <i>backhand</i>; servis panjang/pendek, pukulan <i>forehand</i>, pukulan <i>backhand</i> dan pukulan <i>smash</i> permainan bulutangkis terhadap kebugaran jasmani. Peserta didik yang memiliki kemampuan lebih baik dapat dijadikan sebagai mediator bagi peserta didik lain dalam kelompok tersebut. Secara kelompok peserta didik berganti-ganti tempat untuk mempelajari variasi dan kombinasi gerak spesifik permainan bulutangkis yang berbeda dari kelompok asal. Seluruh variasi dan kombinasi gerak spesifik servis panjang dan pukulan <i>forehand</i>; servis panjang dan pukulan <i>backhand</i>; servis pendek dan pukulan <i>forehand</i>; servis pendek dan pukulan <i>backhand</i>, pukulan <i>forehand</i> dan pukulan <i>backhand</i>; servis panjang/pendek, pukulan <i>forehand</i> dan pukulan <i>backhand</i>; servis panjang/pendek, pukulan <i>forehand</i>, pukulan <i>backhand</i> dan pukulan <i>smash</i> permainan bulutangkis, yang dilakukan oleh peserta didik diawasi dan diberikan koreksi oleh guru apabila ada kesalahan gerakan. Peserta didik secara individu dan atau kelompok melakukan variasi dan kombinasi gerak spesifik servis panjang dan pukulan <i>forehand</i>; servis panjang dan pukulan <i>backhand</i>; servis pendek dan pukulan <i>forehand</i>; servis pendek dan pukulan 	a. Sikap (jurnal) b. Pengetahuan (Tes tertulis dan penugasan) c. Keterampilan/Praktik (Unjuk kerja)	3 x Pertemuan	Suherman. (2018). <i>Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan: Edisi Revisi 2018</i> . Jakarta: Kemendikbud.

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Nilai Karakter K11, K12 dan PPK	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	<i>forehand</i> , pukulan <i>backhand</i> dan pukulan <i>smash</i>		<p><i>backhand</i>, pukulan <i>forehand</i> dan pukulan <i>backhand</i>; servis panjang/pendek, pukulan <i>forehand</i> dan pukulan <i>backhand</i>; servis panjang/pendek, pukulan <i>forehand</i>, pukulan <i>backhand</i> dan pukulan <i>smash</i> permainan bulutangkis, sesuai dengan koreksi oleh guru.</p> <ul style="list-style-type: none"> Peserta didik secara melakukan variasi dan kombinasi gerak spesifik permainan bulutangkis secara sederhana dengan menggunakan peraturan yang dimodifikasi, yang menekankan pada nilai-nilai: disiplin, sportivitas, kerja sama, percaya diri, dan kerja keras. 			
	Tenis Meja: <ul style="list-style-type: none"> Variasi dan kombinasi servis <i>forehand</i> dan servis <i>backhand</i> Variasi dan kombinasi pukulan <i>forehand</i> dan pukulan <i>backhand</i> Variasi dan kombinasi servis <i>forehand/backhand</i> dan pukulan <i>forehand</i> Variasi dan kombinasi servis <i>forehand/backhand</i> dan pukulan <i>backhand</i> Variasi dan kombinasi servis <i>forehand/backhand</i> dan pukulan <i>forehand/backhand</i> 	<ul style="list-style-type: none"> Disiplin Sportifitas Kerja sama Percaya diri Kerja keras 	Pembelajaran Resiprokal <ul style="list-style-type: none"> Peserta didik mendapatkan pasangan sesuai dengan yang ditentukan guru melalui permainan. Peserta didik bersama pasangan menerima dan mempelajari lembar kerja (<i>student work sheet</i>) yang berisi perintah dan indikator tugas variasi dan kombinasi gerak spesifik servis <i>forehand</i> dan servis <i>backhand</i>; pukulan <i>forehand</i> dan pukulan <i>backhand</i>; servis <i>forehand/backhand</i> dan pukulan <i>forehand</i>; servis <i>forehand/ backhand</i> dan pukulan <i>backhand</i>; servis <i>forehand/ backhand</i> dan pukulan <i>forehand/backhand</i>; servis <i>forehand/backhand</i>, pukulan <i>forehand/backhand</i>, dan pukulan <i>smash</i> permainan tenis meja; dengan berbagai posisi baik tanpa awalan maupun dengan awalan. Peserta didik berbagi tugas siapa yang pertama kali menjadi “pelaku” dan siapa yang menjadi “pengamat”. Pelaku melakukan tugas variasi dan kombinasi gerak spesifik servis <i>forehand</i> dan servis <i>backhand</i>; pukulan <i>forehand</i> dan pukulan <i>backhand</i>; servis <i>forehand/backhand</i> dan pukulan <i>forehand</i>; servis <i>forehand/ backhand</i> dan pukulan <i>backhand</i>; servis <i>forehand/ backhand</i> dan pukulan <i>forehand/ backhand</i>; servis <i>forehand/backhand</i>, pukulan <i>forehand/backhand</i>, dan pukulan <i>smash</i> permainan tenis meja; dengan berbagai posisi baik tanpa awalan maupun dengan awalan satu persatu dan pengamat mengamati, serta memberikan masukan jika terjadi kesalahan (tidak sesuai dengan lembar kerja). Peserta didik berganti peran setelah mendapatkan aba-aba dari guru. 	a. Sikap (jurnal) b. Pengetahuan (Tes tertulis dan penugasan) c. Keterampilan/ Praktik (Unjuk kerja)	3 x Pertemuan	Suherman. (2018). <i>Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan: Edisi Revisi 2018</i> . Jakarta: Kemendikbud.

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Nilai Karakter KI1, KI2 dan PPK	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	<ul style="list-style-type: none"> Variasi dan kombinasi servis <i>forehand/backhand</i>, pukulan <i>forehand/backhand</i>, dan pukulan <i>smash</i>. 		<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik mencoba tugas variasi dan kombinasi gerak spesifik permainan tenis meja dalam bentuk permainan sederhana dengan pertauran yang dimodifikasi yang menekankan pada nilai-nilai disiplin, sportivitas, kerja sama, percaya diri, dan kerja keras. Hasil belajar peserta didik dinilai selama proses dan di akhir pembelajaran. 			
3.3 Memahami kombinasi gerak spesifik jalan, lari, lompat, dan lempar dalam berbagai permainan sederhana dan atau tradisional 4.3 Mempraktikkan kombinasi gerak spesifik jalan, lari, lompat, dan lempar dalam berbagai permainan sederhana dan atau tradisional	Lari Sambung / Estafet: <ul style="list-style-type: none"> Kombinasi <i>start</i> dengan memberi tongkat estafet Kombinasi memberi dengan menerima tongkat estafet Kombinasi <i>start</i>, memberi, dan menerima tongkat estafet Kombinasi <i>start</i>, memberi, menerima tongkat estafet, dan memasuki garis <i>finish</i> 	<ul style="list-style-type: none"> Disiplin Sportifitas Kerja sama Percaya diri Kerja keras 	Pembelajaran Periksa Diri (Selfcheck) <ul style="list-style-type: none"> Peserta didik menerima dan mempelajari lembar periksa sendiri (<i>selfcheck sheet</i>) yang berisi perintah dan indikator tugas kombinasi gerak spesifik <i>start</i> dengan memberi tongkat estafet; memberi dengan menerima tongkat estafet; <i>start</i>, memberi, dan menerima tongkat estafet; dan <i>start</i>, memberi, menerima tongkat estafet, dan memasuki garis <i>finish</i> lari sambung/estafet. Peserta didik mencoba melakukan gerak sesuai dengan gambar dan diskripsi yang ada pada lembar periksa sendiri. Peserta didik melakukan tugas gerak dan memeriksa keberhasilannya sendiri (sesuai indikator atau tidak) secara berurutan satu persatu. Jika telah menguasai gerakan pertama (<i>start</i>), maka dipersilahkan untuk melanjutkan ke gerakan kedua (memberi dan menerima tongkat estafet), dan jika belum maka harus mengulang kembali gerakan pertama. Demikian seterusnya hingga tuntas seluruh materi. Peserta didik mendapatkan umpan balik secara intrinsik (<i>intrinsic feedback</i>) dari diri sendiri. Peserta didik melakukan kombinasi gerak spesifik lari sambung/estafet menempuh jarak 4 x 100 m, yang menekankan pada nilai-nilai: disiplin, sportivitas, kerja sama, percaya diri, dan kerja keras. Umpan balik disediakan dalam lembar periksa sendiri, dan secara oleh peserta didik. Hasil belajar peserta didik dinilai selama proses dan di akhir pembelajaran. 	a. Sikap (jurnal) b. Pengetahuan (Tes tertulis dan penugasan) c. Keterampilan/Praktik (Unjuk kerja)	2 x Pertemuan	Suherman. (2018). <i>Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan: Edisi Revisi 2018</i> . Jakarta: Kemendikbud.

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Nilai Karakter KI1, KI2 dan PPK	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	Lempar Cakram: <ul style="list-style-type: none"> Kombinasi memegang cakram dengan awalan melempar cakram Kombinasi awalan dengan melempar cakram Kombinasi melempar cakram dengan gerak lanjutan Kombinasi awalan, melempar cakram, dengan gerak lanjutan Kombinasi memegang cakram, awalan, melempar cakram, dengan gerak lanjutan 	<ul style="list-style-type: none"> Disiplin Sportifitas Kerja sama Percaya diri Kerja keras 	Pembelajaran Komando <ul style="list-style-type: none"> Peserta didik menyimak informasi dan peragaan materi tentang kombinasi gerak spesifik memegang cakram dengan awalan melempar cakram; awalan dengan melempar cakram; melempar cakram dengan gerak lanjutan; awalan, melempar cakram, dengan gerak lanjutan; memegang cakram, awalan, melempar cakram, dengan gerak lanjutan lempar cakram, baik melalui video pembelajaran, gambar, maupun peragaan guru atau peserta didik. Peserta didik mencoba kombinasi gerak spesifik memegang cakram dengan awalan melempar cakram; awalan dengan melempar cakram; melempar cakram dengan gerak lanjutan; awalan, melempar cakram, dengan gerak lanjutan; memegang cakram, awalan, melempar cakram, dengan gerak lanjutan lempar cakram, yang telah diperlihatkan melalui video pembelajaran, gambar, diperagakan oleh guru atau peserta didik. Peserta didik mempraktikkan secara berulang-ulang kombinasi gerak spesifik memegang cakram dengan awalan melempar cakram; awalan dengan melempar cakram; melempar cakram dengan gerak lanjutan; awalan, melempar cakram, dengan gerak lanjutan; memegang cakram, awalan, melempar cakram, dengan gerak lanjutan lempar cakram, sesuai dengan komando dan giliran yang diberikan oleh guru. Peserta didik menerima umpan balik secara langsung maupun tertunda dari guru secara klasikal. Hasil belajar peserta didik dinilai selama proses dan di akhir pembelajaran. 	a. Sikap (jurnal) b. Pengetahuan (Tes tertulis dan penugasan) c. Keterampilan/Praktik (Unjuk kerja)	2 x Pertemuan	Suherman. (2018). <i>Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan: Edisi Revisi 2018</i> . Jakarta: Kemendikbud.

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Nilai Karakter KI1, KI2 dan PPK	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
3.4 Memahami variasi dan kombinasi gerak spesifik seni beladiri 4.4 Mempraktikkan variasi dan kombinasi gerak spesifik seni beladiri	Beladiri: <ul style="list-style-type: none"> Variasi dan kombinasi kuda-kuda dengan pola langkah Variasi dan kombinasi kuda-kuda, pukulan dengan tangkisan Variasi dan kombinasi kuda-kuda, tendangan dengan elakan Variasi dan kombinasi kuda-kuda, pukulan, tangkisan, tendangan, dan elakan 	<ul style="list-style-type: none"> Disiplin Sportifitas Kerja sama Percaya diri Kerja keras 	Pembelajaran Berbasis Masalah (<i>Problem-Based Learning</i>) <ul style="list-style-type: none"> Peserta didik melakukan variasi dan kombinasi kuda-kuda dengan pola langkah; kuda-kuda, pukulan dengan tangkisan; kuda-kuda, tendangan dengan elakan; kuda-kuda, pukulan, tangkisan, tendangan, dan elakan dalam pencak silat, yang tidak mampu dilakukan pada saat gerakan. Peserta didik melakukan variasi dan kombinasi kuda-kuda dengan pola langkah; kuda-kuda, pukulan dengan tangkisan; kuda-kuda, tendangan dengan elakan; kuda-kuda, pukulan, tangkisan, tendangan, dan elakan dalam pencak silat, secara individu maupun kelompok, dan guru mengamati seluruh aktivitas tersebut. Seluruh variasi dan kombinasi kuda-kuda dengan pola langkah; kuda-kuda, pukulan dengan tangkisan; kuda-kuda, tendangan dengan elakan; kuda-kuda, pukulan, tangkisan, tendangan, dan elakan dalam pencak silat, yang dilakukan oleh peserta didik diawasi dan diberikan koreksi oleh guru apabila ada kesalahan dalam melakukan gerakan. Peserta didik secara individu dan atau kelompok melakukan variasi dan kombinasi kuda-kuda dengan pola langkah; kuda-kuda, pukulan dengan tangkisan; kuda-kuda, tendangan dengan elakan; kuda-kuda, pukulan, tangkisan, tendangan, dan elakan dalam pencak silat, sesuai dengan koreksi yang diberikan oleh guru. Seluruh gerakan peserta didik setelah diberikan umpan balik diamati oleh guru secara individu maupun kelompok. Peserta didik melakukan variasi dan kombinasi kuda-kuda dengan pola langkah; kuda-kuda, pukulan dengan tangkisan; kuda-kuda, tendangan dengan elakan; kuda-kuda, pukulan, tangkisan, tendangan, dan elakan dalam pencak silat, secara individu dan saling bergantian, yang menekankan pada nilai-nilai: disiplin, sportifitas, kerja sama, percaya diri, dan kerja keras. 	a. Sikap (jurnal) b. Pengetahuan (Tes tertulis dan penugasan) c. Keterampilan/Praktik (Unjuk kerja)	2 x Pertemuan	Suherman. (2018). <i>Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan: Edisi Revisi 2018</i> . Jakarta: Kemendikbud.
3.5 Memahami penyusunan program pengembangan komponen	Penyusunan program latihan sederhana <ul style="list-style-type: none"> Latihan kebugaran 	<ul style="list-style-type: none"> Disiplin Sportifitas Kerja sama Percaya diri 	Pembelajaran Saintifik <ul style="list-style-type: none"> Peserta didik menyimak informasi dan peragaan materi tentang latihan kebugaran jasmani yang terkait dengan kesehatan, yang meliputi: kekuatan, daya tahan otot, daya tahan pernapasan, dan kelenturan; dan latihan kebugaran jasmani yang terkait dengan 	a. Sikap (jurnal) b. Pengetahuan (Tes tertulis)	2 x Pertemuan	Suherman. (2018). <i>Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan: Edisi</i>

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Nilai Karakter KI1, KI2 dan PPK	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
4.5 Mempraktikkan penyusunan program pengembangan komponen kebugaran jasmani terkait dengan kesehatan dan keterampilan secara sederhana	<p>jasmani yang terkait dengan kesehatan (kekuatan, daya tahan otot, daya tahan pernapasan, dan kelenturan)</p> <ul style="list-style-type: none"> Latihan kebugaran jasmani yang terkait dengan keterampilan (kecepatan, kelincahan, keseimbangan, dan koordinasi) 	<ul style="list-style-type: none"> Kerja keras 	<p>keterampilan yang meliputi: kecepatan, kelincahan, keseimbangan, dan koordinasi, secara individual, berpasangan atau berkelompok.</p> <ul style="list-style-type: none"> Peserta didik mencoba dan melakukan latihan kebugaran jasmani yang terkait dengan kesehatan, yang meliputi: kekuatan, daya tahan otot, daya tahan pernapasan, dan kelenturan; dan latihan kebugaran jasmani yang terkait dengan keterampilan yang meliputi: kecepatan, kelincahan, keseimbangan, dan koordinasi, secara individual, berpasangan atau berkelompok. Peserta didik mendapatkan umpan balik dari diri sendiri, teman dalam kelompok, dan guru tentang latihan kebugaran jasmani yang terkait dengan kesehatan, yang meliputi: kekuatan, daya tahan otot, daya tahan pernapasan, dan kelenturan; dan latihan kebugaran jasmani yang terkait dengan keterampilan yang meliputi: kecepatan, kelincahan, keseimbangan, dan koordinasi. Peserta didik memperagakan hasil belajar latihan kebugaran jasmani yang terkait dengan kesehatan, yang meliputi: kekuatan, daya tahan otot, daya tahan pernapasan, dan kelenturan; dan latihan kebugaran jasmani yang terkait dengan keterampilan yang meliputi: kecepatan, kelincahan, keseimbangan, dan koordinasi, yang menekankan pada nilai-nilai: disiplin, sportifitas, kerja sama, percaya diri, dan kerja keras. Hasil belajar peserta didik dinilai selama proses dan di akhir pembelajaran. 	<p>dan penugasan)</p> <p>c. Keterampilan/ Praktik (Unjuk kerja)</p>		Revisi 2018. Jakarta: Kemendikbud.

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Nilai Karakter KI1, KI2 dan PPK	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
3.6 Memahami kombinasi keterampilan berbentuk rangkaian gerak sederhana secara konsisten, tepat, dan terkontrol dalam aktivitas spesifik senam lantai 4.6 mempraktikkan kombinasi keterampilan berbentuk rangkaian gerak sederhana secara konsisten, tepat, dan terkontrol dalam aktivitas spesifik senam lantai	<ul style="list-style-type: none"> Kombinasi guling ke depan dengan guling ke belakang Kombinasi guling ke depan dengan guling lenting Kombinasi guling ke belakang dengan lenting lenting 	<ul style="list-style-type: none"> Disiplin Sportifitas Kerja sama Percaya diri Kerja keras 	Pembelajaran Komando <ul style="list-style-type: none"> Peserta didik menyimak informasi dan peragaan materi tentang kombinasi guling ke depan dengan guling ke belakang; guling ke depan dengan guling lenting; guling ke belakang dengan lenting lenting senam lantai, baik melalui video pembelajaran, gambar, maupun peragaan guru atau peserta didik. Peserta didik mencoba melakukan kombinasi guling ke depan dengan guling ke belakang; guling ke depan dengan guling lenting; guling ke belakang dengan lenting lenting senam lantai, yang telah diperlihatkan melalui video pembelajaran, gambar, diperagakan oleh guru atau peserta didik. Peserta didik melakukan secara berulang-ulang kombinasi guling ke depan dengan guling ke belakang; guling ke depan dengan guling lenting; guling ke belakang dengan lenting lenting senam lantai, sesuai dengan komando dan giliran yang diberikan oleh guru. Peserta didik menerima umpan balik secara langsung maupun tertunda dari guru secara klasikal. Hasil belajar peserta didik dinilai selama proses dan di akhir pembelajaran. 	a. Sikap (jurnal) b. Pengetahuan (Tes tertulis dan penugasan) c. Keterampilan/ Praktik (Unjuk kerja)	2 x Pertemuan	Suherman. (2018). <i>Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan: Edisi Revisi 2018</i> . Jakarta: Kemendikbud.

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Nilai Karakter KI1, KI2 dan PPK	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>3.7 Memahami variasi dan kombinasi gerak berbentuk rangkaian langkah dan ayunan lengan mengikuti irama (ketukan) tanpa/dengan musik sebagai pembentuk gerak pemanasan, inti latihan, dan pendinginan dalam aktivitas gerak berirama</p> <p>4.7 Mempraktikkan variasi dan kombinasi gerak berbentuk rangkaian langkah dan ayunan lengan mengikuti irama (ketukan) tanpa/dengan musik sebagai pembentuk gerak pemanasan, inti latihan, dan pendinginan dalam aktivitas gerak berirama</p>	<p>Aktivitas Gerak Berirama:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Variasi dan kombinasi langkah dasar • Variasi dan kombinasi gerak dan ayunan lengan dan tangan • Variasi dan kombinasi pelurusan sendi tubuh • Variasi dan kombinasi irama gerak 	<ul style="list-style-type: none"> • Disiplin • Sportifitas • Kerja sama • Percaya diri • Kerja keras 	<p>Pembelajaran Saintifik</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik menyimak informasi dan peragaan materi tentang variasi dan kombinasi langkah dasar, gerak dan ayunan lengan dan tangan, pelurusan sendi tubuh, dan irama gerak, aktivitas gerak berirama, secara individual, berpasangan atau berkelompok. • Peserta didik mencoba dan melakukan variasi dan kombinasi langkah dasar, gerak dan ayunan lengan dan tangan, pelurusan sendi tubuh, dan irama gerak, aktivitas gerak berirama, secara individual, berpasangan atau berkelompok. • Peserta didik mendapatkan umpan balik dari diri sendiri, teman dalam kelompok, dan guru tentang variasi dan kombinasi langkah dasar, gerak dan ayunan lengan dan tangan, pelurusan sendi tubuh, dan irama gerak, aktivitas gerak berirama. • Peserta didik memperagakan hasil belajar variasi dan kombinasi langkah dasar, gerak dan ayunan lengan dan tangan, pelurusan sendi tubuh, dan irama gerak, aktivitas gerak berirama, yang menekankan pada nilai-nilai: disiplin, sportifitas, kerja sama, percaya diri, dan kerja keras. • Hasil belajar peserta didik dinilai selama proses dan di akhir pembelajaran. 	<p>a. Sikap (jurnal)</p> <p>b. Pengetahuan (Tes tertulis dan penugasan)</p> <p>c. Keterampilan/Praktik (Unjuk kerja)</p>	2 x Pertemuan	Suherman. (2018). <i>Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan: Edisi Revisi 2018</i> . Jakarta: Kemendikbud.

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Nilai Karakter K11, K12 dan PPK	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
3.8 Memahami gerak spesifik salah satu gaya renang dalam bentuk perlombaan***) 4.8 mempraktikkan gerak spesifik salah satu gaya renang dalam bentuk perlombaan ***)	Aktivitas Renang: <ul style="list-style-type: none"> Variasi dan kombinasi gerakan meluncur dengan gerakan kaki Variasi dan kombinasi gerakan kaki dengan gerakan lengan Variasi dan kombinasi gerakan kaki, gerakan lengan, dan gerakan mengambil napas Koordinasi gerakan meluncur, gerakan kaki, gerakan lengan, dan gerakan mengambil napas 	<ul style="list-style-type: none"> Disiplin Sportifitas Kerja sama Percaya diri Kerja keras 	Pembelajaran Komando <ul style="list-style-type: none"> Peserta didik menyimak informasi dan peragaan materi tentang variasi dan kombinasi gerak spesifik pengenalan air, gerakan meluncur, gerakan kaki, gerakan lengan, gerakan mengambil napas, dan koordinasi gerakan renang gaya punggung, baik melalui video pembelajaran, gambar, maupun peragaan guru atau peserta didik. Peserta didik mencoba melakukan variasi dan kombinasi gerak spesifik pengenalan air, gerakan meluncur, gerakan kaki, gerakan lengan, gerakan mengambil napas, dan koordinasi gerakan renang gaya punggung, yang telah diperlihatkan melalui video pembelajaran, gambar, diperagakan oleh guru atau peserta didik. Peserta didik melakukan secara berulang-ulang variasi dan kombinasi gerak spesifik pengenalan air, gerakan meluncur, gerakan kaki, gerakan lengan, gerakan mengambil napas, dan koordinasi gerakan renang gaya punggung sesuai dengan komando dan giliran yang diberikan oleh guru. Peserta didik menerima umpan balik secara langsung maupun tertunda dari guru secara klasikal. Hasil belajar peserta didik dinilai selama proses dan di akhir pembelajaran. 	a. Sikap (jurnal) b. Pengetahuan (Tes tertulis dan penugasan) c. Keterampilan/Praktik (Unjuk kerja)	Opsional	Suherman. (2018). <i>Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan: Edisi Revisi 2018</i> . Jakarta: Kemendikbud.
3.9 Memahami tindakan P3K pada kejadian darurat, baik pada diri sendiri maupun orang lain 4.9 Memaparkan tindakan P3K pada kejadian darurat, baik pada diri sendiri maupun orang lain	<ul style="list-style-type: none"> Pengertian P3K Macam-macam cedera Macam-macam alat P3K Tindakan P3K pada kejadian darurat baik pada diri sendiri maupun orang lain 	<ul style="list-style-type: none"> Tanggung jawab Kerjasama Disiplin 	<i>Inquiry Discovery Learning</i> <ul style="list-style-type: none"> Kegiatan Pendahuluan Peserta didik memulai dengan masuk pada aplikasi Zoom yang sudah disiapkan, Guru mengecek kehadiran peserta didik, Guru mengecek kondisi kesehatan peserta didik, Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari, Untuk meningkatkan konsentrasi, peserta didik diajak diberi <i>ice breaking</i> Kegiatan Inti: Merumuskan Pertanyaan: Guru menyampaikan materi secara singkat tentang Pertolongan Pertama pada Kecelakaan melalui aplikasi zoom, Guru memberi stimulasi kepada peserta didik supaya muncul pertanyaan dan gagasan kritis dari peserta didik 	a. Sikap (jurnal) b. Pengetahuan (Tes tertulis dan penugasan) c. Keterampilan/Praktik (Unjuk kerja dan portopolio)	2 x Pertemuan	Suherman. (2018). <i>Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan: Edisi Revisi 2018</i> . Jakarta: Kemendikbud.

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Nilai Karakter KI1, KI2 dan PPK	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
			<ul style="list-style-type: none"> Merencanakan: Guru bersama peserta didik merencanakan prosedur pengumpulan data dan analisis data yang akan digunakan dalam penyelidikan yaitu: Pengamatan dan eksperimen dengan metode resiprokal yaitu peserta didik dibagi menjadi 2 kelompok yang mempunyai peran masing-masing. Kelompok 1 berperan sebagai pelaku dan kelompok 2 berperan sebagai pengamat, begitu sebaliknya. Analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif dengan membaca buku peserta didik. Mengumpulkan & Menganalisis Data: Peserta didik menuliskan hasil yang diperoleh dari pengamatan Menarik Simpulan: Peserta didik mendiskusikan untuk menarik kesimpulan dari hasil eksperimen dengan bimbingan guru. Aplikasi dan Tindak lanjut: Peserta didik mendiskusikan penerapan hasil kesimpulan dan menemukan pertanyaan lanjutan untuk dicari jawabannya Kegiatan Penutup Guru memberikan aktivitas <i>ice breaking</i>. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menyampaikan feedback pada pembelajaran hari ini. Guru menyampaikan rencana pembelajaran pertemuan selanjutnya. Guru memberi kesempatan kepada salah satu peserta didik untuk memimpin doa penutup. Guru mengakhiri pembelajaran hari ini. <p>Project Based Learning</p> <ul style="list-style-type: none"> Kegiatan Pendahuluan Peserta didik memulai dengan masuk pada aplikasi Zoom yang sudah disiapkan, Guru mengecek kehadiran peserta didik, Guru mengecek kondisi kesehatan peserta didik, Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari, Untuk meningkatkan konsentrasi, peserta didik diajak diberi <i>ice breaking</i> Kegiatan Inti Penentuan proyek: Guru menyampaikan materi secara singkat tentang Pertolongan Pertama pada Kecelakaan melalui aplikasi 			

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Nilai Karakter KI1, KI2 dan PPK	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
			<p>zoom. Guru bersama dengan peserta didik menentukan tema/topik proyek.</p> <ul style="list-style-type: none"> Perancangan langkah-langkah penyelesaian proyek: Peserta didik mengidentifikasi bagian-bagian produk yang akan dihasilkan dan langkah-langkah serta teknik untuk menyelesaikan bagian-bagian tersebut sampai dicapai produk akhir. Penyusunan jadwal pelaksanaan proyek: Guru membimbing Peserta didik dalam melakukan penjadwalan semua kegiatan yang telah dirancangnya. Berapa lama proyek itu harus diselesaikan tahap demi tahap. Peserta didik menyusun tahap-tahap pelaksanaan proyek dengan mempertimbangkan kompleksitas langkah-langkah dan teknik penyelesaian produk serta waktu yang ditentukan guru. Penyelesaian proyek dengan fasilitasi dan monitoring guru: Guru memfasilitasi peserta didik dengan mendemonstrasikan proyek yang telah peserta didik buat. Penyusunan laporan dan presentasi/publikasi hasil proyek: Peserta didik berbagi tugas dengan teman kelompoknya dalam merencanakan dan menyiapkan karya sebagai laporan untuk menyelesaikan proyek sesuai arahan guru Evaluasi proses dan hasil proyek: Peserta didik bersama kelompoknya menyajikan hasil proyek kelompoknya berupa video simulasi pertolongan pertama pada kecelakaan yang sering terjadi disekolah Kegiatan Penutup Guru memberikan aktivitas <i>ice breaking</i>. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menyampaikan feedback pada pembelajaran hari ini. Guru menyampaikan rencana pembelajaran pertemuan selanjutnya. Guru memberi kesempatan kepada salah satu peserta didik untuk memimpin doa penutup. Guru mengakhiri pembelajaran hari ini. 			
3.10 Memahami peran aktivitas fisik terhadap pencegahan	<ul style="list-style-type: none"> Pengertian aktivitas fisik Manfaat melakukan 	<ul style="list-style-type: none"> Disiplin Sportifitas Kerja sama 	Pembelajaran Saintifik <ul style="list-style-type: none"> Peserta didik membaca buku atau mengamati tayangan video tentang peran aktivitas fisik terhadap pencegahan penyakit, yang meliputi: pengertian aktivitas fisik, manfaat melakukan 	a. Sikap (jurnal) b. Pengetahuan (Tes tertulis)	1 x Pertemuan	Suherman. (2018). <i>Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan: Edisi</i>

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Nilai Karakter KI1, KI2 dan PPK	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>penyakit</p> <p>4.10 Memaparkan peran aktivitas fisik terhadap pencegahan penyakit</p>	<p>aktivitas fisik terhadap pencegahan penyakit</p> <ul style="list-style-type: none"> Dampak/akibat apabila tidak melakukan aktivitas fisik Cara melakukan aktivitas fisik untuk mencegah penyakit 	<ul style="list-style-type: none"> Percaya diri Kerja keras 	<p>aktivitas fisik terhadap pencegah-an penyakit, dampak/akibat apabila tidak melakukan aktivitas fisik, dan cara melakukan aktivitas fisik untuk mencegah penyakit, dan membuat catatan hal-hal yang belum diketahui terkait dengan peran aktivitas fisik terhadap pencegahan penyakit.</p> <ul style="list-style-type: none"> Peserta didik membuat pertanyaan tentang peran aktivitas fisik terhadap pencegahan penyakit, misalnya: Apakah macam-macam peran aktivitas fisik terhadap pencegahan penyakit? Bagaimana peran aktivitas fisik terhadap pencegahan penyakit? Bagaimana-kah cara melakukan aktivitas fisik terhadap pencegahan penyakit? pengertian aktivitas fisik, manfaat melaku-kan aktivitas fisik terhadap pencegahan penyakit, dampak/akibat apabila tidak melakukan aktivitas fisik, dan cara melakukan aktivitas fisik untuk mencegah penyakit. Peserta didik mendiskusikan peran aktivitas fisik terhadap pencegahan penyakit, yang meliputi: pengertian aktivitas fisik, manfaat melakukan aktivitas fisik terhadap pencegahan penyakit, dampak/akibat apabila tidak melakukan aktivitas fisik, dan cara melakukan aktivitas fisik untuk mencegah penyakit dengan benar dan membuat kesimpulannya. Peserta didik memaparkan hasil diskusi berkaitan dengan fungsi, prosedur, dan bentuk pembelajaran untuk memahami dan dapat mempraktikkan peran aktivitas fisik terhadap pencegahan penyakit, yang meliputi: pengertian aktivitas fisik, manfaat melakukan aktivitas fisik terhadap pencegah-an penyakit, dampak apabila tidak melakukan aktivitas fisik, dan cara melakukan aktivitas fisik untuk mencegah penyakit, yang menekankan pada nilai-nilai: disiplin, sportifitas, kerja sama, percaya diri, dan kerja keras. 	<p>dan penugasan)</p> <p>c. Keterampilan/ Praktik (Unjuk kerja dan portopolio)</p>		<p>Revisi 2018. Jakarta: Kemendikbud.</p>

b. RPP *Inquiry Discovery Learning* Pertemuan ke-I

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Sekolah : SMP Budi Utama Sleman
 Email/Surel : gomanggenurianto@gmail.com
 Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan
 Kelas/Semester : IX/I (Gasal)
 Materi Pokok : Pertolongan Pertama pada Kecelakaan
 Alokasi Waktu : 1 x 1 x 40 Menit

TUJUAN PEMBELAJARAN			
KD 3 Aspek Pengetahuan		KD 4 Aspek Keterampilan	
3.9.	Memahami tindakan P3K pada kejadian darurat, baik pada diri sendiri maupun orang lain	4.9.	Memaparkan tindakan P3K pada kejadian darurat, baik pada diri sendiri maupun orang lain
Indikator Pencapaian Kompetensi		Indikator Pencapaian Kompetensi	
3.9.1.	Menjelaskan tindakan P3K pada kejadian Pingsan, Epilepsi, Mimisan, Kram Kaki, Memar, Keseleo, Luka Lecet, Luka Bakar, Keracunan, Patah Tulang, atau Tersengat Binatang	4.9.1.	Terampil mempraktikkan tindakan P3K pada kejadian Pingsan, Epilepsi, Mimisan, Kram Kaki, Memar, Keseleo, Luka Lecet, Luka Bakar, Keracunan, Patah Tulang, atau Tersengat Binatang dalam bentuk video
LANGKAH PEMBELAJARAN			
Materi dan Strategi Pembelajaran		Kegiatan Pembelajaran	
Model Pembelajaran <ul style="list-style-type: none"> <i>Inquiry Discovery Learning</i> Metode Pembelajaran <ul style="list-style-type: none"> Cerama, Diskusi, dan Komando Media dan Alat Pembelajaran <ul style="list-style-type: none"> Video Pembelajaran LKPD Laptop/Notebook Aplikasi Zoom Google Drive Sekolahmaya.id Sumber Belajar: <ul style="list-style-type: none"> Suherman. (2018). Buku Siswa Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan Revisi 2018. Jakarta. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Modul Materi Pembelajaran Pertolongan Pertama Pada Kecelakaan Materi: <ul style="list-style-type: none"> Pertolongan Pertama pada Kecelakaan Fokus Penguatan Karakter: <ul style="list-style-type: none"> Kerjasama Empati 		<ol style="list-style-type: none"> Kegiatan Pendahuluan <ol style="list-style-type: none"> Peserta didik memulai dengan masuk pada aplikasi Zoom yang sudah disiapkan Guru mengecek kehadiran peserta didik Guru mengecek kondisi kesehatan peserta didik Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari Untuk meningkatkan konsentrasi, peserta didik diajak diberi <i>ice breaking</i> Kegiatan Inti: <ol style="list-style-type: none"> Merumuskan Pertanyaan <ul style="list-style-type: none"> Guru menyampaikan materi secara singkat tentang Pertolongan Pertama pada Kecelakaan melalui aplikasi zoom Guru memberi stimulasi kepada peserta didik supaya muncul pertanyaan dan gagasan kritis dari peserta didik Merencanakan <ul style="list-style-type: none"> Guru bersama peserta didik merencanakan prosedur pengumpulan data dan analisis data yang akan digunakan dalam penyelidikan yaitu: Peserta didik melakukan pengamatan dan eksperimen terhadap proses penanganan cedera (sesuai dengan materi penanganan yang sudah ditentukan). Analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif Mengumpulkan dan Menganalisis Data <ul style="list-style-type: none"> Peserta didik menuliskan hasil yang diperoleh dari pengamatan dengan membaca materi pembelajaran yang ada dan beberapa referensi yang direkomendasikan oleh guru. Peserta didik menganalisis rumusan pertanyaan yang telah ditentukan sebelumnya dengan bimbingan guru Kegiatan Penutup <ol style="list-style-type: none"> Guru memberikan aktivitas <i>ice breaking</i>. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menyampaikan <i>feedback</i> pada pembelajaran hari ini. Guru menyampaikan rencana pembelajaran pertemuan selanjutnya. Guru memberi kesempatan kepada salah satu peserta didik untuk memimpin doa penutup. Guru mengakhiri pembelajaran hari ini. 	
PENILAIAN			Guru Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Gomang Genurianto, S.Pd.Gr.
1	Aspek Sikap Spiritual	Observasi	
2	Aspek Sikap Sosial	Observasi	
3	Aspek Pengetahuan	Tes Tertulis	
4	Aspek Keterampilan	Penugasan	

c. RPP *Inquiry Discovery Learning* Pertemuan ke-II

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Sekolah : SMP Budi Utama Sleman
 Email/Surel : gomanggenurianto@gmail.com
 Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan
 Kelas/Semester : IX/I (Gasal)
 Materi Pokok : Pertolongan Pertama pada Kecelakaan
 Alokasi Waktu : 1 x 1 x 40 Menit
 Pertemuan ke : 2

TUJUAN PEMBELAJARAN			
KD 3 Aspek Pengetahuan		KD 4 Aspek Keterampilan	
3.9.	Memahami tindakan P3K pada kejadian darurat, baik pada diri sendiri maupun orang lain	4.9.	Memaparkan tindakan P3K pada kejadian darurat, baik pada diri sendiri maupun orang lain
Indikator Pencapaian Kompetensi		Indikator Pencapaian Kompetensi	
3.9.1.	Menjelaskan tindakan P3K pada kejadian Pingsan, Epilepsi, Mimisan, Kram Kaki, Memar, Keseleo, Luka Lecet, Luka Bakar, Keracunan, Patah Tulang, atau Tersengat Binatang	4.9.1.	Terampil mempraktikkan tindakan P3K pada kejadian Pingsan, Epilepsi, Mimisan, Kram Kaki, Memar, Keseleo, Luka Lecet, Luka Bakar, Keracunan, Patah Tulang, atau Tersengat Binatang dalam bentuk video
LANGKAH PEMBELAJARAN			
Materi dan Strategi Pembelajaran		Kegiatan Pembelajaran	
Model Pembelajaran <ul style="list-style-type: none"> <i>Inquiry Discovery Learning</i> Metode Pembelajaran <ul style="list-style-type: none"> Cerama, Diskusi, dan Komando Media dan Alat Pembelajaran <ul style="list-style-type: none"> Video Pembelajaran LKPD Laptop/Notebook Aplikasi Zoom Google Drive Sekolahmaya.id Sumber Belajar: <ul style="list-style-type: none"> Suherman. (2018). Buku Siswa Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan Revisi 2018. Jakarta. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Modul Materi Pembelajaran Pertolongan Pertama Pada Kecelakaan Materi: <ul style="list-style-type: none"> Pertolongan Pertama pada Kecelakaan Fokus Penguatan Karakter: <ul style="list-style-type: none"> Kerjasama Empati 		<ol style="list-style-type: none"> Kegiatan Pendahuluan <ol style="list-style-type: none"> Peserta didik memulai dengan masuk pada aplikasi Zoom yang sudah disiapkan Guru mengecek kehadiran peserta didik Guru mengecek kondisi kesehatan peserta didik Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari Untuk meningkatkan konsentrasi, peserta didik diajak diberi <i>ice breaking</i> Kegiatan Inti: <ol style="list-style-type: none"> Menarik Simpulan <ul style="list-style-type: none"> Peserta didik mendiskusikan untuk menarik kesimpulan dari hasil penelusuran dengan bimbingan guru. Aplikasi dan Tindak lanjut <ul style="list-style-type: none"> Peserta didik mempresentasikan hasil kesimpulan dari hasil eksperimen kepada teman satu kelas dalam bentuk poster atau artikel. Peserta didik mendiskusikan penerapan hasil kesimpulan dan menemukan pertanyaan lanjutan untuk dicari jawabannya Kegiatan Penutup <ol style="list-style-type: none"> Guru memberikan aktivitas <i>ice breaking</i>. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menyampaikan <i>feedback</i> pada pembelajaran hari ini. Guru menyampaikan rencana pembelajaran pertemuan selanjutnya. Guru memberi kesempatan kepada salah satu peserta didik untuk memimpin doa penutup. Guru mengakhiri pembelajaran hari ini. 	
PENILAIAN			Guru Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Gomang Genurianto, S.Pd.Gr.
1	Aspek Sikap Spiritual	Observasi	
2	Aspek Sikap Sosial	Observasi	
3	Aspek Pengetahuan	Tes Tertulis	
4	Aspek Keterampilan	Penugasan	

d. RPP *Project Based Learning* Pertemuan ke-I

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Sekolah : SMP Budi Utama Sleman
 Email/Surel : gomanggenurianto@gmail.com
 Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan
 Kelas/Semester : IX/I (Gasal)
 Materi Pokok : Pertolongan Pertama pada Kecelakaan
 Alokasi Waktu : 1 x 1 x 40 Menit
 Pertemuan ke : 1

TUJUAN PEMBELAJARAN			
KD 3 Aspek Pengetahuan		KD 4 Aspek Keterampilan	
3.9.	Memahami tindakan P3K pada kejadian darurat, baik pada diri sendiri maupun orang lain	4.9.	Memaparkan tindakan P3K pada kejadian darurat, baik pada diri sendiri maupun orang lain
Indikator Pencapaian Kompetensi		Indikator Pencapaian Kompetensi	
3.9.1.	Menjelaskan tindakan P3K pada kejadian Pingsan, Epilepsi, Mimisan, Kram Kaki, Memar, Keseleo, Luka Lecet, Luka Bakar, Keracunan, Patah Tulang, atau Tersengat Binatang	4.9.1.	Terampil mempraktikkan tindakan P3K pada kejadian Pingsan, Epilepsi, Mimisan, Kram Kaki, Memar, Keseleo, Luka Lecet, Luka Bakar, Keracunan, Patah Tulang, atau Tersengat Binatang dalam bentuk video
LANGKAH PEMBELAJARAN			
Materi dan Strategi Pembelajaran		Kegiatan Pembelajaran	
Model Pembelajaran <ul style="list-style-type: none"> Project Based Learning Metode Pembelajaran <ul style="list-style-type: none"> Cerama, Diskusi, dan Komando Media dan Alat Pembelajaran <ul style="list-style-type: none"> Video Pembelajaran LKPD Laptop/Notebook Aplikasi Zoom Google Drive Sekolahmaya.id Sumber Belajar: <ul style="list-style-type: none"> Suherman. (2018). Buku Siswa Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan Revisi 2018. Jakarta. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Modul Materi Pembelajaran Pertolongan Pertama Pada Kecelakaan Materi: <ul style="list-style-type: none"> Pertolongan Pertama pada Kecelakaan Fokus Penguatan Karakter: <ul style="list-style-type: none"> Kerjasama Disiplin 		<ol style="list-style-type: none"> Kegiatan Pendahuluan <ol style="list-style-type: none"> Peserta didik memulai dengan masuk pada aplikasi Zoom yang sudah disiapkan Guru mengecek kehadiran peserta didik Guru mengecek kondisi kesehatan peserta didik Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari Untuk meningkatkan konsentrasi, peserta didik diajak diberi <i>ice breaking</i> Kegiatan Inti: <ol style="list-style-type: none"> Penentuan proyek <ul style="list-style-type: none"> Guru menyampaikan materi secara singkat tentang Pertolongan Pertama pada Kecelakaan melalui aplikasi zoom. Guru bersama dengan peserta didik menentukan tema/topik proyek. Perancangan langkah-langkah penyelesaian proyek <ul style="list-style-type: none"> Peserta didik mengidentifikasi bagian-bagian produk yang akan dihasilkan dan langkah-langkah serta teknik untuk menyelesaikan bagian-bagian tersebut sampai dicapai produk akhir. Penyusunan jadwal pelaksanaan proyek <ul style="list-style-type: none"> Guru membimbing Peserta didik dalam melakukan penjadwalan semua kegiatan yang telah dirancangnya. Berapa lama proyek itu harus diselesaikan tahap demi tahap. Peserta didik menyusun tahap-tahap pelaksanaan proyek dengan mempertimbangkan kompleksitas langkah-langkah dan teknik penyelesaian produk serta waktu yang ditentukan guru. Kegiatan Penutup <ol style="list-style-type: none"> Guru memberikan aktivitas <i>ice breaking</i>. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menyampaikan feedback pada pembelajaran hari ini. Guru menyampaikan rencana pembelajaran pertemuan selanjutnya. Guru memberi kesempatan kepada salah satu peserta didik untuk memimpin doa penutup. Guru mengakhiri pembelajaran hari ini. 	
PENILAIAN			Guru Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Gomang Genurianto, S.Pd.Gr.
1	Aspek Sikap Spiritual	Observasi	
2	Aspek Sikap Sosial	Observasi	
3	Aspek Pengetahuan	Tes Tertulis	
4	Aspek Keterampilan	Penugasan	

e. RPP *Project Based Learning* Pertemuan ke-II

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Sekolah : SMP Budi Utama Sleman
 Email/Surel : gomanggenurianto@gmail.com
 Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan
 Kelas/Semester : IX/I (Gasal)
 Materi Pokok : Pertolongan Pertama pada Kecelakaan
 Alokasi Waktu : 1 x 1 x 40 Menit
 Pertemuan ke : 2

TUJUAN PEMBELAJARAN			
KD 3 Aspek Pengetahuan		KD 4 Aspek Keterampilan	
3.9.	Memahami tindakan P3K pada kejadian darurat, baik pada diri sendiri maupun orang lain	4.9.	Memaparkan tindakan P3K pada kejadian darurat, baik pada diri sendiri maupun orang lain
Indikator Pencapaian Kompetensi		Indikator Pencapaian Kompetensi	
3.9.1.	Menjelaskan tindakan P3K pada kejadian Pingsan, Epilepsi, Mimisan, Kram Kaki, Memar, Keseleo, Luka Lecet, Luka Bakar, Keracunan, Patah Tulang, atau Tersengat Binatang	4.9.1.	Terampil mempraktikkan tindakan P3K pada kejadian Pingsan, Epilepsi, Mimisan, Kram Kaki, Memar, Keseleo, Luka Lecet, Luka Bakar, Keracunan, Patah Tulang, atau Tersengat Binatang dalam bentuk video
LANGKAH PEMBELAJARAN			
Materi dan Strategi Pembelajaran		Kegiatan Pembelajaran	
Model Pembelajaran <ul style="list-style-type: none"> Project Based Learning Metode Pembelajaran <ul style="list-style-type: none"> Cerama, Diskusi, dan Komando Media dan Alat Pembelajaran <ul style="list-style-type: none"> Video Pembelajaran LKPD Laptop/Notebook Aplikasi Zoom Google Drive Sekolahmaya.id Sumber Belajar: <ul style="list-style-type: none"> Suherman. (2018). Buku Siswa Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan Revisi 2018. Jakarta. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Modul Materi Pembelajaran Pertolongan Pertama Pada Kecelakaan Materi: <ul style="list-style-type: none"> Pertolongan Pertama pada Kecelakaan Fokus Penguatan Karakter: <ul style="list-style-type: none"> Kerjasama Disiplin 		<ol style="list-style-type: none"> Kegiatan Pendahuluan <ol style="list-style-type: none"> Peserta didik memulai dengan masuk pada aplikasi Zoom yang sudah disiapkan Guru mengecek kehadiran peserta didik Guru mengecek kondisi kesehatan peserta didik Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari Untuk meningkatkan konsentrasi, peserta didik diajak diberi <i>ice breaking</i> Kegiatan Inti: <p>Dilakukan di luar jam pelajaran antara pertemuan ke- s.d. pertemuan ke 2</p> <ol style="list-style-type: none"> Penyelesaian proyek dengan fasilitasi dan monitoring guru <ul style="list-style-type: none"> Guru memfasilitasi peserta didik dengan mendemonstrasikan proyek yang telah peserta didik buat. Penyusunan laporan dan presentasi/publikasi hasil proyek <ul style="list-style-type: none"> Peserta didik berbagi tugas dengan teman kelompoknya dalam merencanakan dan menyiapkan karya sebagai laporan untuk menyelesaikan proyek sesuai arahan guru <p>Dilakukan saat jam pelajaran di pertemuan ke-2</p> <ol style="list-style-type: none"> Evaluasi proses dan hasil proyek <ul style="list-style-type: none"> Peserta didik bersama kelompoknya menyajikan hasil proyek kelompoknya berupa video simulasi pertolongan pertama pada kecelakaan yang sering terjadi disekolah Kegiatan Penutup <ol style="list-style-type: none"> Guru memberikan aktivitas <i>ice breaking</i>. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menyampaikan feedback pada pembelajaran hari ini. Guru menyampaikan rencana pembelajaran pertemuan selanjutnya. Guru memberi kesempatan kepada salah satu peserta didik untuk memimpin doa penutup. Guru mengakhiri pembelajaran hari ini. 	
PENILAIAN			Guru Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Gomang Genurianto, S.Pd.Gr.
1	Aspek Sikap Spiritual	Observasi	
2	Aspek Sikap Sosial	Observasi	
3	Aspek Pengetahuan	Tes Tertulis	
4	Aspek Keterampilan	Penugasan	

MATERI PEMBELAJARAN

BAB IX

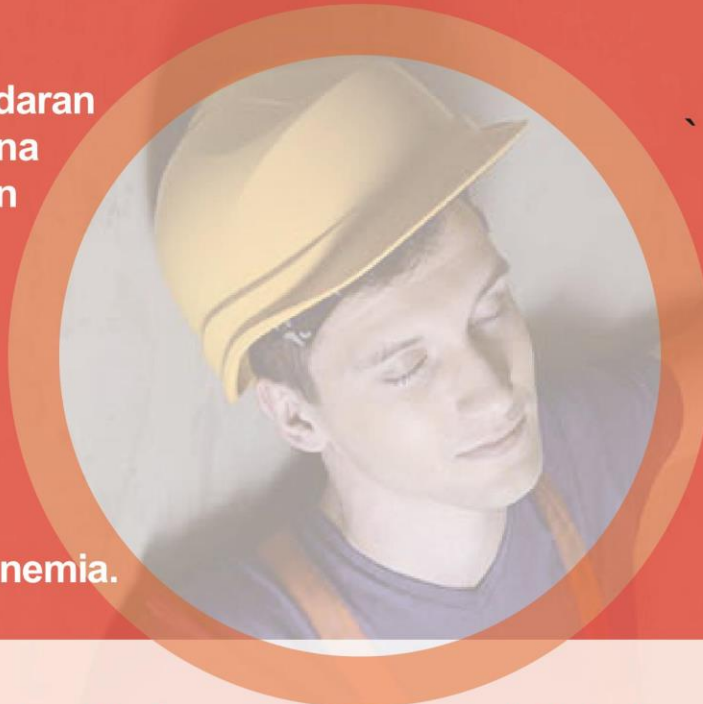


PERTOLONGAN PERTAMA PADA KECELAKAAN



PINGSAN

Hilangnya kesadaran sementara karena otak kekurangan oksigen, lapar, terlalu banyak mengeluarkan tenaga, dehidrasi (kekurangan cairan tubuh), hipoglikemia, anemia.



Gejala

- a) Tidak menyahut apabila dipanggil & tidak ada reaksi terhadap rangsangan, misal, dicubit atau digoyang-goyang.
- b) Terbaring dengan tidak bergerak atau terkadang sangat gelisah.
- c) Pernafasan ada, denyut nadi dapat diraba tetapi terasa lambat.
- d) Pandangan berkunang-kunang, telinga berdenging, nafas tidak teratur, muka pucat, biji mata melebar, lemas, keringat dingin, menguap berlebihan.

Penanganan/Pertolongan

- a. Baringkan penderita di tempat yang teduh dengan udara segar.
- b. Apabila mukanya merah, kepala ditinggikan tetapi jika mukanya pucat maka baringkan tanpa bantal.
- c. Hendaknya kepala dimiringkan dengan tujuan jika penderita muntah, apa yang dimuntahkannya mudah keluar dari mulut dan lidahnya pun tidak jatuh ke belakang agar pernafasan tidak terhalang.
- d. Isi mulut (makanan, gigi palsu, bekas muntah) harus dikeluarkan.
- e. Pakaian yang menjepit (dasi, leher baju, kutang, ikat pinggang, dll) dikendorkan.
- f. Penderita diselimuti agar tidak kedinginan.
- g. Jangan berikan makanan/minuman pada penderita yang pingsan.
- h. Jangan tinggal penderita yang pingsan seorang diri, terutama apabila ia gelisah perlu dijaga supaya tangan, kaki atau kepalanya tidak terbentur pada benda-benda yang keras. Gerak kaki/tangan penderita jangan ditahan secara paksa.
- i. Serahkan secepatnya penderita pada dokter atau rumah sakit.

EPILEPSI/AYAN

Suatu penyakit pada otak yang seringkali mulai sejak anak-anak

Gejala

- a) Penderita terjatuh tidak sadarkan diri bisa di mana saja.
- b) Otot-otot tubuhnya kejang-kejang.
- c) Giginya meretak, mulut berbusa dan lidah kadang-kadang terjepit.
- d) Kejang dari otot-otot pernafasan menyebabkan pernafasan terganggu sehingga mukanya membiru.
- e) Setelah beberapa lama, kejang berangsur berkurang dan diakhiri dengan tidur sejenak.
- f) Penderita bangun dari tidurnya dengan pikiran yang tidak terang dan tidak ingat apa yang telah terjadi.

Penanganan/Pertolongan

- a) Pindahkan penderita ke tempat yang aman dan baringkan sedapat mungkin di tempat yang empuk (bila ada teman yang dapat membantu mengangkat).
- b) Pakaian yang mengikat dikendorkan.
- c. Miringkan kepalanya ke samping.
- d) Mulut penderita diganjal dengan sapu tangan atau lainnya diantara gigi agar lidah tidak tergigit.
- e) Tegangan-tegangan serta pukulan-pukulan lengan/kaki penderita jangan ditahan secara paksa.
- f) Biarkan penderita tidur setelah kejang-kejang.
- g) Laporkan kejadiannya kepada dokter.

Gejala

Dari lubang hidung keluar darah dan terasa nyeri, korban sulit bernafas dengan hidung karena lubang hidung tersumbat oleh darah, kadang disertai pusing



MIMISAN

Pecahnya pembuluh darah di dalam lubang hidung karena suhu ekstrim (terlalu panas/terlalu dingin)/kelelahan/benturan.

Penanganan/Pertolongan



- a) Bawa penderita ke tempat sejuk/nyaman.
- b.) Tenangkan penderita.
- c) Penderita diminta menunduk sambil menekan cuping hidung atau masukkan tampon menggunakan kain bersih atau kassa.
- d) Bisa dikompres dengan es pada hidung bagian luar.
- e) Penderita diminta bernafas lewat mulut f. Bersihkan hidung luar dari darah
- f) Buka tekanan atau tampon setiap 5-10 menit. Jika masih keluar ulangi tindakan Pertolongan Pertama sambil menghubungi dokter atau paramedis.

KRAM KAKI

Terjadinya kontraksi yang berlebihan dari otot yang mengejang biasanya disebabkan kelelahan pada otot terutama bagian kaki, dehidrasi atau kurangnya cairan yang masuk ke dalam tubuh, penumpukan asam laktat, terganggunya sirkulasi darah yang mengalir ke otot, penggunaan otot kaki yang berlebihan, terganggunya oksigen pada jaringan otot kaki.



Gejala

Otot mengejang, nyeri, susah untuk digerakkan terkadang diikuti bengkak.

Pertolongan/Penanganan

- Lepaskan alas kaki penderita jika ada.
- Bantu duduk, angkat tungkainya lurus ke lutut, tahan jari-jari ke atas untuk meregangkan otot.
- pijit perlahan tapi keras pada bagian otot kaki yang kram dengan jari-jari sampai kejang betul-betul hilang.
- kompres dengan air hangat, untuk mengurangi rasa sakit. Meningkatkan aliran darah dan metabolisme sehingga mengurangi kram pada otot penderita.
- Peregangan merupakan solusi jangka pendek untuk kram. Arah penahanan peregangan tergantung otot mana yang mengalami kram.
- Salah satu penyebab kram pada kaki adalah dehidrasi atau kurangnya cairan yang masuk ke dalam tubuh. Sebaiknya perbanyak minum air putih guna menghindari kram karena dehidrasi.
- Apabila langkah pertolongan pertama kram kaki di atas telah dilakukan namun ada keluhan lanjutan, segera bawa ke dokter guna pemeriksaan dan penanganan lebih lanjut.



Gejala

Daerah yang terkena terasa sakit, kulit memerah lalu berubah warna menjadi biru atau hijau, terkadang timbul bengkak atau benjolan.

Penanganan/Pertolongan

Memar biasanya dapat sembuh dengan sendirinya, akan tetapi perlu dilakukan pertolongan pertama supaya memar tersebut dapat sembuh lebih cepat.

- Lakukan kompres menggunakan es atau air dingin untuk mengurangi bengkak dan rasa sakit. Jangan menggunakan zat yang bersifat panas, balsem misalnya.
- Jangan dilakukan pemijitan pada area memar karena akan memperparah perdarahan.
- Angkatlah bagian yang memar (jika memungkinkan) lebih tinggi dari jantung untuk mengurangi aliran darah di tempat tersebut.
- Setelah 24 jam maka kompreslah dengan air hangat supaya membantu penyembuhan luka. Kompresan hangat akan membuka pembuluh darah sehingga memperlancar sirkulasi darah pada area tersebut.
- Bila memar bertambah parah atau bengkak dengan rasa sakit tak tertahankan, segera bawa ke rumah sakit karena ada kemungkinan patah tulang atau luka lainnya.

MEMAR



Perdarahan yang terjadi di lapisan bawah kulit karena beberapa hal seperti terjatuh atau terkena pukulan ke badan yang menyebabkan beberapa pembuluh darah pecah di bawah permukaan kulit. Perubahan warna dan pembengkakan pada kulit timbul karena adanya rembesan darah ke dalam jaringan

KESELEO

Cedera berupa peregangan dan atau robekan pada otot, tendon (jaringan yang menghubungkan otot dengan tulang) atau ligamen (jaringan yang menghubungkan tulang dengan tulang lainnya). Biasanya disebabkan karena olahraga atau kegiatan fisik yang terlalu berat.

Gejala

Nyeri, bengkak, memar, dingin atau mati rasa di kaki, ketidakmampuan untuk berjalan atau menanggung berat pada sendi.

Penanganan/Pertolongan

- a) Istirahatkan bagian tubuh yang mengalami keseleo.
- b) Berikan kompres es atau air dingin pada daerah yang mengalami keseleo. Kompres dilakukan 5-10 menit kemudian angkat es, biarkan 15-30 menit, begitu seterusnya, lakukan berulang selama 24 jam.
- c) Jangan dilakukan pemijitan atau pengurutan karena akan memperparah cedera.
- d) Bungkus daerah yang terkilir dengan perban elastic atau kain yang tersedia. Tujuannya untuk mengurangi pergerakan daerah yang mengalami cedera atau terkilir dan juga mencegah terjadinya pembengkakan, lakukan 2 hari sampai 1 minggu. Pembungkusan dilakukan dengan rapi dan jangan terlalu kuat.
- e) Posisikan daerah yang mengalami cedera lebih tinggi dari jantung. Tujuannya untuk mengurangi pembengkakan



Gejala

Terbukanya kulit, pendarahan, rasa nyeri.

LUKA LECET



Suatu keadaan terputusnya kontinuitas jaringan secara tiba-tiba karena kekerasan/injury.

Penanganan/Pertolongan

- a) Bersihkan luka dengan antiseptic (alcohol/boorwater), atau air bersih yang mengalir.
- b) Tutup luka dengan kain bersih/kasa steril/plester (jangan dengan kapas atau kain berbulu).
- c) Lakukan balut tekan (jika pendarahannya besar).
- d) Jika hanya lecet, biarkan terbuka untuk proses pengeringan luka.
- e) Periksa luka, adakah benda asing, bila ada keluarkan tanpa menyinggung luka.
- f) Evakuasi korban ke pusat kesehatan.
- g) Bila sudah ada bekuan darah pada suatu luka, berarti luka mulai menutup. Bekuan ini tidak boleh dibuang, jika dibuang maka luka akan berdarah lagi.

LUKA BAKAR

Gejala

- a) Tingkat I/ luka bakar ringan : luka bakar ringan dengan tingkat kerusakan jaringan hanya di bagian luar lapisan kulit. Contohnya adalah kulit terkena sengatan sinar matahari atau kontak langsung dengan objek yang panas seperti air mendidih. Luka bakar seperti ini umumnya tidak disertai kelecupuan pada kulit. Gejala luka bakar ringan ini berupa kulit kemerahan pada bagian yang terbakar, bengkak ringan, nyeri namun kulit tidak terkoyak karena melepuh.
- b) Tingkat II/luka bakar sedang : luka bakar yang menyebabkan kerusakan pada lapisan di bawah kulit, terdapat gelembung-gelembung yang berisi cairan kuning jernih. Contohnya adalah sengatan sinar matahari yang berlebihan, cairan panas dan percikan api dari bensin atau bahan lain. Gejala luka bakar tingkat II ini berupa kulit kemerahan, melepuh, bengkak yang tak hilang selama beberapa hari dan kulit terlihat lembab atau becek.
- c) Tingkat III/luka bakar parah : luka bakar yang menghancurkan semua lapisan kulit. Kontak terlalu lama dengan sumber panas dan luka bakar akibat tersengat listrik adalah penyebab utama luka bakar tingkat III. Gejala luka bakar tingkat III berupa daerah luka tampak berwarna putih, kulit hancur dan sedikit nyeri karena ujung saraf telah rusak.

Penanganan/Pertolongan

- a) Hapuskan kekuatan dari bahan yang membakar.
b) Kompres atau bersihkan dengan air dingin yang mengalir.
c) Tutup luka bakar dengan kain bersih atau kassa steril.
d) Balut longgar-longgar.
e) Berikan banyak minum.
f) Jangan mengempiskan gelembung jika ada.
g) Jangan menaruh minyak, mentega atau apapun di atas luka bakar.
h) Jaga jangan sampai kedinginan.
i) Bawalah ke dokter atau tempat kesehatan.



Gejala

Rasa sakit, rasa terbakar pada selaput lendir mulut, kerongkongan dan lambung. Terjadinya lepuhan pada selaput lendir yang bisa menyebabkan sesak nafas jika menyerang jalan nafas. Pembengkakan selaput lendir kerongkongan dapat menyumbat pernafasan dengan bahaya pencekikan.



Penanganan/Pertolongan

- Bersihkan mulut penderita dari sisa-sisa racun dengan air bersih.
- Apabila penderita masih bisa disuruh minum, berikan setengah liter air atau susu untuk melemahkan daya racun yang telah tertelan.
- Usahakan agar penderita dapat muntah dengan memasukkan jari yang digoyang-goyangkan ke dalam tenggorokan penderita. Akan tetapi bila racun sudah lebih dari setengah jam dimakan/ diminum jangan coba menimbulkan muntah. Oleh karena dikuatirkan setelah sekian lama racun bekerja terhadap selaput lendir, menyebabkan dinding lambung menjadi lemah sehingga dapat robek akibat gerakan-gerakan muntah. Apabila demikian halnya, maka cukup dengan memberikan Norit (carbo adsorbent) sebanyak 50 gram dalam segelas air.
- Bila penderita dalam keadaan pingsan, berikan pertolongan sesuai tata cara menolong orang pingsan.
- Usahakan pengangkutan secepatnya ke dokter atau paramedis.

Keracunan yang banyak dihadapi terjadi melalui makanan ialah racun yang dimakan dengan sengaja atau racun yang termakan tanpa diketahui. Racun yang dimakan tidak dengan sengaja ialah bagi orang-orang yang suka makan singkong, tempe bongkrek, kepiting, udang, jengkol dan lain-lain makanan.

KERACUNAN MAKANAN/ MINUMAN

PATAH TULANG

Rusaknya jaringan tulang, secara keseluruhan maupun sebagian. Pertolongan patah tulang merupakan salah satu tindakan yang penting karena dapat mencegah kehilangan salah satu anggota tubuh atau mencegah kecacatan.

Gejala

- a) Penderita tidak dapat menggerakkan apalagi menggunakan bagian dari yang patah.
- b) Tempat pada tulang yang patah amat sakit dan bertambah apabila tersentuh atau digerakkan.
- c) Bentuk pada bagian yang patah tersebut berbeda dari yang biasanya.
- d) Sekitar tempat patah bengkak dan kebiru-biruan.
- e) Pada patah tulang terbuka, kulit robek dan ujung tulang yang patah kadang-kadang mencuat keluar.

Penanganan/Pertolongan

- a) Pakaian yang menutup 'patah tulang tertutup', perlu dibuka.
- b) Pada 'patah tulang terbuka', pakaian harus dibuka (dibek atau digunting) agar dapat diobati lukanya dan dibalut.
- c) Luka yang ada ditutup dengan kain bersih atau kassa steril.
- d) Pada 'patah tulang terbuka' hentikan perdarahannya dengan dibalut tekan atau cara-cara lain, jika tidak berhasil gunakan cara tourniquet (ikat antara jantung dan luka).
- e) Kerjakan pembidaian yang memenuhi syarat supaya bagian yang patah tidak bergerak.
- f) Bagian yang patah ditinggikan dari jantung untuk mengurangi rasa sakit dan perdarahan.
- g) Angkut ke rumah sakit.





Gigitan binatang dan sengatan, biasanya merupakan alat dari binatang tersebut untuk mempertahankan diri dari lingkungan atau sesuatu yang mengancam keselamatan jiwanya. Gigitan binatang terbagi menjadi dua jenis; yang berbisa (beracun) dan yang tidak memiliki bisa. Pada umumnya resiko infeksi pada gigitan binatang g lebih besar daripada luka biasa.

GIGITAN/ SENGATAN BINATANG

Gejala

Jika gigitan/sengatan binatang tersebut mengandung racun, biasanya didapat gejala sesak/ susah nafas, gangguan syaraf, nyeri dan bengkak pada bekas gigitan/sengatan, timbul bercak-bercak merah di tubuh.

Pertolongan

- a) Cucilah bekas gigitan/sengatan dengan air hangat yang mengalir.
- b) Jika terjadi perdarahan, pasang perasat darah/ikat antara luka dan jantung.
- c) Penderita jangan banyak bergerak.
- d) Dapat dilakukan penghisapan pada luka secara berulang dan ludahkan darahnya keluar supaya racun bisa dikeluarkan dari tubuh.
- e) Tutup luka dengan kain bersih atau kassa steril, balut.
- f) Usahakan secepatnya pengangkutan ke dokter atau rumah sakit.

Lampiran 3. Instrumen Penelitian

a. Kisi-kisi Soal *Pretest* dan *Posttest* Aspek Pengetahuan

**KISI-KISI TES ASPEK PENGETAHUAN
MATERI PERTOLONGAN PERTAMA PADA KECELAKAAN
DISEKOLAH**

Nama Guru : Gomang Genurianto
Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan
Semester : Gasal
Sumber :

- Suherman. (2018). Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan: Edisi Revisi 2018. Jakarta: Kemendikbud.
- Waryono. (2013). Pertolongan pertama pada kecelakaan di sekolah. Jurnal Pppk, 3(2), 1–13

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Nomor Soal
3.9 Memahami tindakan P3K pada kejadian darurat, baik pada diri sendiri maupun orang lain.	3.9.1 Menjelaskan tindakan P3K pada kejadian Pingsan	1, 2, 3
	3.9.2 Menjelaskan tindakan P3K pada kejadian epilepsi/ayam	4, 5
	3.9.3 Menjelaskan tindakan P3K pada kejadian mimisan	6, 7
	3.9.4 Menjelaskan tindakan P3K pada kejadian kram kaki	8, 9, 10
	3.9.5 Menjelaskan tindakan P3K pada kejadian memar	11, 12
	3.9.6 Menjelaskan tindakan P3K pada kejadian keseleo	13, 14
	3.9.7 Menjelaskan tindakan P3K pada kejadian luka lecet	15, 16, 17
	3.9.8 Menjelaskan tindakan P3K pada kejadian luka bakar	18, 19, 20
	3.9.9 Menjelaskan tindakan P3K pada kejadian keracunan makanan/minuman	21, 22, 23
	3.9.10 Menjelaskan tindakan P3K pada kejadian patah tulang	24, 24, 26, 27
	3.9.11 Menjelaskan tindakan P3K pada kejadian gigitan/sengatan binatang	28, 29, 30

b. Soal *Pretest* dan *Posttest* Aspek Pengetahuan



SEKOLAH MENENGAH PERTAMA BUDI UTAMA

Jl. Wijayakusuma 122, Kutu Duku, Sinduadi, Mlati, Sleman, Yogyakarta 55284

Telp. (0274) 6411185, 627030 Fax. (0274) 515974

Website: budiutama-jogja.sch.id, email: budiutama@budiutama-jogja.sch.id



Nama Sekolah	: SMP Budi Utama	Materi	: PPPK di Sekolah
Mata Pelajaran	: Penjasorkes	Jumlah Soal	: 30 Soal
Kelas/Semester	: IX/Gasal	Waktu	: 40 Menit

**SOAL TES ASPEK PENGETAHUAN
MATERI PPPK DI SEKOLAH**

Berikut ini soal untuk no 1 sd. 2

Hendry, Anton, dan Feri sedang bermain di lapangan outdoor. Tidak lama kemudian, Anton mengalami hilangnya kesadaran sementara karena dehidrasi (kekurangan cairan tubuh) dan terlalu banyak mengeluarkan tenaga.

1. Kejadian yang dialami oleh Anton merupakan
 - a. Pingsan
 - b. Trauma
 - c. Mimisan
 - d. Kram Kaki
2. Jika raut muka Anton memerah, maka apa yang akan anda lakukan
 - a. Kaki ditinggikan
 - b. Kepala ditinggikan
 - c. Badan dimiringkan
 - d. Tekan bagian dada dan perut
3. Bruno hari ini sedang tidak enak badan. Gejala yang dialami oleh Bruno adalah pandangan berkunang-kunang, telinga berdenging, nafas tidak teratur, muka pucat, biji mata melebar, lemas, keringat dingin, dan menguap berlebihan. Dari beberapa tanda-tanda (gejala) tersebut, Bruno berpotensi akan mengalami
 - a. Epilepsi/Ayan
 - b. Mimisan
 - c. Keracunan
 - d. Pingsan

Berikut ini soal untuk nomor 4 sd. 5

Suatu hari, Indra terjatuh tidak sadarkan diri, tubuhnya kejang-kejang, pernafasan terganggu sehingga mukanya sedikit membiru, giginya meretak dan lidah kadang-kadang terjepit.

4. Dilihat dari tanda-tandanya, Indra mengalami penyakit

 - a. Keracunan
 - b. Mimisan
 - c. Epilepsi/Ayan
 - d. Pingsan

5. Apa yang akan anda lakukan jika Indra mengalami kejang-kejang, kemudian giginya meretak dan lidahnya terjepit?

 - a. Mulut Indra diganjal dengan sapu tangan atau benda lainnya diantara gigi agar lidah tidak tergigit.
 - b. Menahan tangan, kaki atau bagian tubuh yang kejang secara paksa.
 - c. Melarang Indra tidur saesaat setelah kejang-kejang.
 - d. Menyelimuti Indra dengan selimut yang tebal.

Berikut ini soal untuk nomor 6 sd. 7

Pada suatu hari, Devi dan Doni berjalan bersamaan. Tiba-tiba lubang hidung Devi mengeluarkan darah dan terasa nyeri, Devi sulit bernafas dengan hidung karena lubang hidung tersumbat oleh darah, menurut Devi kepalanya juga terasa pusing.

6. Sakit/cidera apa yang sedang dialami oleh Devi?

 - a. Keracunan
 - b. Mimisan
 - c. Epilepsi/Ayan
 - d. Pingsan

7. Penyebab penyakit/cidera yang dialami oleh Devi adalah karena

 - a. Hidung terkena flu berat
 - b. Pecahnya pembuluh darah di dalam lubang hidung
 - c. Polip hidung
 - d. Mata yang terlalu tegang

Berikut ini soal untuk nomor 8 sd. 10

Fadi, Azka dan Fabian bermain basket di lapangan indoor. Setelah bermain 15 menit, Azka mengalami kontraksi otot yang berlebihan pada bagian betis. Ternyata, Azka sudah terlalu kelelahan.

8. Kejadian yang dialami oleh Azka merupakan kejadian

 - a. Memar
 - b. Keseleo
 - c. Kram Otot
 - d. Patah Tulang

9. Menurut anda, langkah awal yang seharusnya dilakukan oleh Fadi dan Fabian adalah dengan

 - a. Langsung melakukan pemijatan pada bagian yang terkena kram otot
 - b. Mengubungi dokter terdekat
 - c. Melepaskan alas kaki Azka dan mencoba melemaskan bagian kakinya.
 - d. Memberi perban pada bagian yang terkena kram otot

10. Berikut ini adalah beberapa penyebab terjadinya sakit/cidera yang dialami oleh Azka, kecuali

 - a. Penumpukan asam laktat.
 - b. Terganggunya sirkulasi darah yang mengalir ke otot.
 - c. Penggunaan otot kaki yang berlebihan.
 - d. Pembuluh darah pecah di bawah permukaan kulit.

11. Saat ada pertandingan bolabasket antar kelas, Khrisna dan Dito berada di tim yang berbeda. Khrisna berada di tim IX A dan Dito berada di tim IX C. Pada kuartir ke-2, Dito menghadang Khrisna hingga Khrisna terjatuh. Paha bagian luar milik Khrisna membengkak dan berubah warna menjadi hijau kebiruan. Dari tanda-tanda tersebut, cidera apa yang dialami oleh Khrisna?

 - a. Memar
 - b. Keseleo
 - c. Lecet
 - d. Pingsan

12. Perdarahan yang terjadi di lapisan bawah kulit karena beberapa hal seperti terjatuh atau terkena pukulan ke badan yang menyebabkan beberapa pembuluh darah pecah di bawah permukaan kulit disebut
- a. Pingsan
 - b. Lecet
 - c. Keseleo
 - d. Memar

Berikut ini soal untuk nomor 13 sd. 14

Darren mengalami salah pendaratan sesaat setelah melakukan *lay up shoot* pada pertandingan antara kelas IX B melawan kelas IX A. Gejala yang dialami oleh Darren adalah nyeri, bengkak, memar, tidak mampu untuk berjalan dan merasa sakit pada bagian *ankle*.

13. Berdasarkan gejala dan kejadian yang dialami oleh Darren, dapat diidentifikasi bahwa Darren mengalami
- a. Pingsan
 - b. Lecet
 - c. Keseleo
 - d. Memar
14. Cidera yang dialami oleh Darren biasanya mengenai bagian
- a. Lengan
 - b. Betis
 - c. Sendi
 - d. Kaki
15. Suatu keadaan terputusnya kontinuitas jaringan kulit secara tiba-tiba karena kekerasan/*injury* disebut
- a. Memar
 - b. Lecet
 - c. Keseleo
 - d. Lebam

16. Perhatikan deskripsi penanganan/pertolongan pada luka lecet berikut ini:
- (a) Bersihkan luka dengan antiseptic atau air bersih yang mengalir
 - (b) Tutup luka dengan kain bersih/kasa steril/plester
 - (c) Periksa luka bila ada benda asing keluarkan tanpa memperparah luka
 - (d) Jika hanya lecet, biarkan terbuka untuk proses pengeringan luka
- Urutan yang tepat dalam penanganan pasien yang mengalami luka lecet adalah
- a. (a)-(b)-(c)-(d)
 - b. (a)-(c)-(d)-(b)
 - c. (c)-(d)-(a)-(b)
 - d. (c)-(a)-(d)-(b)
17. Ketika ada yang mengalami luka lecet, hal yang harus dihindari adalah
- a. Pisau berkarat
 - b. Tembaga
 - c. Air garam
 - d. Air jeruk
18. Luka bakar memiliki beberapa tingkatan, Ada berapa jenis tingkatan luka bakar?
- a. 1 tingkat
 - b. 2 tingkat
 - c. 3 tingkat
 - d. 4tingkat
19. Kulit terkena sengatan sinar matahari yang terlalu terik atau kontak langsung dengan objek yang panas seperti air mendidih termasuk luka bakar pada kategori
- a. Kategori I
 - b. Kategori II
 - c. Kategori III
 - d. Kategori IV

20. Hal-hal yang harus dihindari pada saat menangani teman atau saudara yang terkena luka bakar adalah
- a. Kompres atau bersihkan dengan air dingin yang mengalir
 - b. Tutup luka bakar dengan kain bersih atau kassa steril
 - c. Balut longgar-longgar
 - d. Kompres atau bersihkan dengan air hangat yang mengalir
21. Berikut ini merupakan gejala orang yang mengalami keracunan, *kecuali*
- a. Rasa sakit pada selaput lendir mulut
 - b. Rasa sakit pada kerongkongan
 - c. Rasa sakit pada bronkus
 - d. Rasa sakit pada lambung
22. Upaya agar penderita dapat muntah dengan memasukkan jari yang digoyang-goyangkan ke dalam tenggorokan penderita. Akan tetapi bila racun sudah lebih dari setengah jam dimakan/diminum jangan coba menimbulkan muntah. Oleh karena dikuatirkan setelah sekian lama racun bekerja terhadap selaput lendir, menyebabkan dinding lambung menjadi lemah sehingga dapat robek akibat gerakan-gerakan muntah. Apabila demikian halnya, maka cukup dengan memberikan 50 gram dalam segelas air.
- a. *carbo adsorbent*
 - b. *carbo glycerin*
 - c. *carbo platin*
 - d. *carbo prost*
23. Apabila anda mendapati rekan anda yang keracunan dan mengeluarkan busa, langkah pertama yang anda lakukan adalah
- a. Membersihkan busa dengan air yang mengalir
 - b. Membersihkan busa dari mulut dan memberi minum teh hangat
 - c. Membersihkan busa dari mulut dan memberi minum air susu
 - d. Membersihkan busa dari mulut dan memberi minum kopi hangat

24. Rusaknya jaringan tulang, secara keseluruhan maupun sebagian disebut sebagai
- Keseleo
 - Tergores
 - Memar
 - Patah tulang
25. Pada saat ada teman anda yang mengalami patah tulang pada bagian tulang tibia/kering maka hal yang harus anda lakukan pertama kali adalah
- Membalutnya dengan perban
 - Membalutnya dengan dua buah kayu dan beberapa lapis kardus
 - Membalutnya dengan kain dan ikat kencang
 - Langsung mengangkat bagian kaki ke tempat yang lebih tinggi
26. Jika terjadi pendarahan dan patah tulang di tempat yang sama, maka yang harus anda lakukan adalah
- Menutup pendarahan terlebih dahulu
 - Membuat bidai pada kaki yang patah
 - Melakukan tourniquet
 - Membasuh bagian yang pendarahan dengan air hangat
27. Kegunaan dari teknik pembidaian adalah untuk
- Mencegah terjadinya pergeseran pada tulang yang patah
 - Mengurangi rasa nyeri
 - Mengurangi darah yang keluar
 - Mempercepat penyembuhan
28. Gigitan binatang dan sengatan, biasanya merupakan alat dari binatang tersebut untuk mempertahankan diri dari lingkungan atau sesuatu yang mengancam keselamatan jiwanya. Gigitan binatang terbagi menjadi dua jenis yaitu
- Menyakitkan dan tidak menyakitkan
 - Gigitan bertaring dan tidak bertaring
 - Merusak dan tidak merusak
 - Berbisa dan tidak berbisa

29. Jika gigitan/sengatan binatang tersebut mengandung racun, biasanya didapat gejala berikut ini kecuali
- a. Sesak/susah nafas
 - b. Nyeri dan bengkak pada bekas gigitan/sengatan
 - c. Timbul bercak-bercak merah di tubuh
 - d. Bagian mata memerah
30. Melakukan penghisapan pada luka bekas gigitan/sengatan hewan beracun secara berulang dan ludahkan darahnya keluar adalah cara agar
- a. Racun bisa dikeluarkan dari tubuh
 - b. Tubuh kembali fit
 - c. Badan tidak kejang
 - d. Mata tidak memerah

c. Kunci Jawaban Soal *Pretest* dan *Posttest* Aspek Pengetahuan



SEKOLAH MENENGAH PERTAMA BUDI UTAMA

Jl. Wijayakusuma 122, Kutu Duku, Sinduadi, Mlati, Sleman, Yogyakarta 55284

Telp. (0274) 6411185, 627030 Fax. (0274) 515974

Website: budiutama-jogja.sch.id, email: budiutama@budiutama-jogja.sch.id



Nama Sekolah	: SMP Budi Utama	Materi	: PPPK di Sekolah
Mata Pelajaran	: Penjasorkes	Jumlah Soal	: 30 Soal
Kelas/Semester	: IX/Gasal	Waktu	: 40 Menit

**KUNCI JAWABAN TES ASPEK PENGETAHUAN
MATERI PPPK DI SEKOLAH**

NO	Jawaban	NO	Jawaban	NO	Jawaban
1	A	11	A	21	C
2	B	12	D	22	A
3	D	13	C	23	C
4	C	14	C	24	D
5	A	15	B	25	B
6	B	16	B	26	A
7	B	17	A	27	A
8	C	18	C	28	D
9	C	19	A	29	D
10	D	20	D	30	A

d. Soal *Pretest* dan *Posttest* Aspek Keterampilan



SEKOLAH MENENGAH PERTAMA BUDI UTAMA

Jl. Wijayakusuma 122, Kutu Dukuh, Sinduadi, Mlati, Sleman, Yogyakarta 55284

Telp. (0274) 6411185, 627030 Fax. (0274) 515974

Website: budiutama-jogja.sch.id, email: budiutama@budiutama-jogja.sch.id



Nama Sekolah	: SMP Budi Utama	Materi	: PPPK di Sekolah
Mata Pelajaran	: Penjasorkes	Jumlah Soal	: 1 Soal
Kelas/Semester	: IX/Gasal	Waktu	: 40 Menit

**SOAL TES ASPEK KETERAMPILAN
MATERI PPPK DI SEKOLAH**

Mempraktikan keterampilan pertolongan pertama pada kecelakaan dalam bentuk video tutorial/presentasi (*project based learning*) atau papper yang kemudian di presentasikan (*inquiry discovery learning*).

e. Rubrik Penilaian Aspek Keterampilan

**PENILAIAN ASPEK KETERAMPILAN
(PINGSAN)**

Lembar pengamatan proses keterampilan P3K.

1. Teknik penilaian

Praktik keterampilan pertolongan pertama pada kecelakaan

2. Instrumen penilaian dan pedoman penskoran

Guru mengamati keterampilan pertolongan pertama pada kecelakaan yang dilakukan oleh peserta didik dalam bentuk video.

a. Petunjuk penilaian

Berikan tanda cek (√) pada kolom yang sudah disediakan, setiap peserta didik menunjukkan atau menampilkan keterampilan gerak yang diharapkan.

b. Rubrik penilaian Pendidikan Kesehatan Materi P3K

No	Aspek yang diamati	Ya	Tidak
Pengorganisasian Penyajian			
1	Penyajian sesuai dengan topik		
2	Penggunaan waktu penyajian secara efektif		
3	Penyajian materi dilakukan secara runtut		
4	Penampilan penyajian sistematis		
Aspek Bahasa			
1	Bahasa yang digunakan baku		
2	Kalimat yang digunakan efektif		
3	Informasi dalam media yang disampaikan dengan bahasa atau kalimat jelas dan lengkap		
4	Bahasa yang digunakan mudah dipahami		
5	Artikulasi yang digunakan jelas		
Isi Materi			
1	Memastikan korban berada pada tempat yang aman		
2	Mendeteksi cedera yang dialami oleh korban		
2	Meninggikan kepala jika mukanya merah atau membaringkan tanpa bantal jika mukanya pucat		
3	Memiringkan kepala jika korban muntah		
4	Mengeluarkan isi mulut (makanan, gigi palsu, bekas muntah dll)		
5	Mengendorkan pakaian yang menjepit (dasi, leher baju, kutang, ikat pinggang, dll)		
6	Tidak memberikan makanan/minuman pada penderita yang pingsan		
7	Tidak meninggalkan penderita yang pingsan seorang diri, terutama apabila ia gelisah perlu dijaga supaya tangan, kaki atau kepalanya tidak terbentur pada benda-benda yang keras. Tidak menahan secara paksa gerakan kaki/tangan penderita.		
8	Meyakinkan korban bahwa cedera yang dialami dapat teratasi		

Nilai keterampilan yang diperoleh peserta didik:

$$\text{Nilai Proses} = \frac{\text{nilai perolehan}}{\text{nilai maksimal}} \times 100$$

PENILAIAN ASPEK KETERAMPILAN (EPILEPSI/AYAN)

Lembar pengamatan proses keterampilan P3K.

1. Teknik penilaian

Praktik keterampilan pertolongan pertama pada kecelakaan

2. Instrumen penilaian dan pedoman penskoran

Guru mengamati keterampilan pertolongan pertama pada kecelakaan yang dilakukan oleh peserta didik dalam bentuk video.

a. Petunjuk penilaian

Berikan tanda cek (√) pada kolom yang sudah disediakan, setiap peserta didik menunjukkan atau menampilkan keterampilan gerak yang diharapkan.

b. Rubrik penilaian Pendidikan Kesehatan Materi P3K

No	Aspek yang diamati	Ya	Tidak
Pengorganisasian Penyajian			
1	Penyajian sesuai dengan topik		
2	Penggunaan waktu penyajian secara efektif		
3	Penyajian materi dilakukan secara runtut		
4	Penampilan penyajian sistematis		
Aspek Bahasa			
1	Bahasa yang digunakan baku		
2	Kalimat yang digunakan efektif		
3	Informasi dalam media yang disampaikan dengan bahasa atau kalimat jelas dan lengkap		
4	Bahasa yang digunakan mudah dipahami		
5	Artikulasi yang digunakan jelas		
Isi Materi			
1	Memastikan korban berada pada tempat yang aman		
2	Mendeteksi cedera yang dialami oleh korban		
3	Mengendorkan pakaian yang mengikat		
4	Memiringkan kepala kesamping		
5	Mengganjal mulut korban agar lidah tidak tergigit		
6	Tidak memaksa gerakan-gerakan seperti tendangan atau pukulan korban		
7	Memberi waktu korban untuk tidur setelah kejang-kejang		
8	Meyakinkan korban bahwa cedera yang dialami dapat teratasi		

Nilai keterampilan yang diperoleh peserta didik:

$$\text{Nilai Proses} = \frac{\text{nilai peroleh}}{\text{nilai maksimal}} \times 100$$

PENILAIAN ASPEK KETERAMPILAN (MIMISAN)

Lembar pengamatan proses keterampilan P3K.

1. Teknik penilaian

Praktik keterampilan pertolongan pertama pada kecelakaan

2. Instrumen penilaian dan pedoman penskoran

Guru mengamati keterampilan pertolongan pertama pada kecelakaan yang dilakukan oleh peserta didik dalam bentuk video.

a. Petunjuk penilaian

Berikan tanda cek (√) pada kolom yang sudah disediakan, setiap peserta didik menunjukkan atau menampilkan keterampilan gerak yang diharapkan.

b. Rubrik penilaian Pendidikan Kesehatan Materi P3K

No	Aspek yang diamati	Ya	Tidak
Pengorganisasian Penyajian			
1	Penyajian sesuai dengan topik		
2	Penggunaan waktu penyajian secara efektif		
3	Penyajian materi dilakukan secara runtut		
4	Penampilan penyajian sistematis		
Aspek Bahasa			
1	Bahasa yang digunakan baku		
2	Kalimat yang digunakan efektif		
3	Informasi dalam media yang disampaikan dengan bahasa atau kalimat jelas dan lengkap		
4	Bahasa yang digunakan mudah dipahami		
5	Artikulasi yang digunakan jelas		
Isi Materi			
1	Memastikan korban berada pada tempat yang aman		
2	Mendeteksi cedera yang dialami oleh korban		
3	Menenangkan penderita		
4	Memberi instruksi kepada penderita supaya menunduk sambil menekan hidung atau memasukan tampon menggunakan kain bersih atau kassa		
5	Mengompres hidung bagian luar dengan es		
6	Memberi instruksi kepada penderita supaya bernafas menggunakan mulut untuk sementara		
7	Membuka tekanan atau tampon setiap 5-10 menit. Jika masih keluar ulangi tindakan.		
8	Meyakinkan korban bahwa cedera yang dialami dapat teratasi		

Nilai keterampilan yang diperoleh peserta didik:

$$\text{Nilai Proses} = \frac{\text{nilai perolehan}}{\text{nilai maksimal}} \times 100$$

PENILAIAN ASPEK KETERAMPILAN (KAKI KRAM)

Lembar pengamatan proses keterampilan P3K.

1. Teknik penilaian

Praktik keterampilan pertolongan pertama pada kecelakaan

2. Instrumen penilaian dan pedoman penskoran

Guru mengamati keterampilan pertolongan pertama pada kecelakaan yang dilakukan oleh peserta didik dalam bentuk video.

a. Petunjuk penilaian

Berikan tanda cek (√) pada kolom yang sudah disediakan, setiap peserta didik menunjukkan atau menampilkan keterampilan gerak yang diharapkan.

b. Rubrik penilaian Pendidikan Kesehatan Materi P3K

No	Aspek yang diamati	Ya	Tidak
Pengorganisasian Penyajian			
1	Penyajian sesuai dengan topik		
2	Penggunaan waktu penyajian secara efektif		
3	Penyajian materi dilakukan secara runtut		
4	Penampilan penyajian sistematis		
Aspek Bahasa			
1	Bahasa yang digunakan baku		
2	Kalimat yang digunakan efektif		
3	Informasi dalam media yang disampaikan dengan bahasa atau kalimat jelas dan lengkap		
4	Bahasa yang digunakan mudah dipahami		
5	Artikulasi yang digunakan jelas		
Isi Materi			
1	Memastikan korban berada pada tempat yang aman		
2	Mendeteksi cedera yang dialami oleh korban		
3	Melepas alas kaki penderita		
4	Membantu penderita untuk duduk angkat tungkainya lurus ke lutut, tahan jari-jari ke atas untuk meregangkan otot.		
5	Melakukan pemijitan perlahan tapi keras pada bagian otot kaki yang kram dengan jari-jari sampai kejang betul-betul hilang		
6	Mengompres dengan air hangat.		
7	Memberi arahan untuk penderita melakukan peregangan atau stretching		
8	Meyakinkan korban bahwa cedera yang dialami dapat teratasi		

Nilai keterampilan yang diperoleh peserta didik:

$$\text{Nilai Proses} = \frac{\text{nilai peroleh}}{\text{nilai maksimal}} \times 100$$

PENILAIAN ASPEK KETERAMPILAN (MEMAR)

Lembar pengamatan proses keterampilan P3K.

1. Teknik penilaian

Praktik keterampilan pertolongan pertama pada kecelakaan

2. Instrumen penilaian dan pedoman penskoran

Guru mengamati keterampilan pertolongan pertama pada kecelakaan yang dilakukan oleh peserta didik dalam bentuk video.

a. Petunjuk penilaian

Berikan tanda cek (√) pada kolom yang sudah disediakan, setiap peserta didik menunjukkan atau menampilkan keterampilan gerak yang diharapkan.

b. Rubrik penilaian Pendidikan Kesehatan Materi P3K

No	Aspek yang diamati	Ya	Tidak
Pengorganisasian Penyajian			
1	Penyajian sesuai dengan topik		
2	Penggunaan waktu penyajian secara efektif		
3	Penyajian materi dilakukan secara runtut		
4	Penampilan penyajian sistematis		
Aspek Bahasa			
1	Bahasa yang digunakan baku		
2	Kalimat yang digunakan efektif		
3	Informasi dalam media yang disampaikan dengan bahasa atau kalimat jelas dan lengkap		
4	Bahasa yang digunakan mudah dipahami		
5	Artikulasi yang digunakan jelas		
Isi Materi			
1	Memastikan korban berada pada tempat yang aman		
2	Mendeteksi cedera yang dialami oleh korban		
3	Melakukan kompres menggunakan es atau air dingin		
4	Mengangkat bagian yang memar (jika memungkinkan) lebih tinggi dari jantung		
5	Memberi arahan ke penderita Setelah 24 jam maka kompreslah dengan air hangat supaya membantu penyembuhan luka		
6	Tidak melakukan pemijitan pada area memar karena akan memperparah perdarahan		
7	Meyakinkan korban bahwa cedera yang dialami dapat teratasi		
	Bila memar bertambah parah atau bengkak dengan rasa sakit tak tertahankan, segera bawa ke rumah sakit karena ada kemungkinan patah tulang atau luka lainnya.		

Nilai keterampilan yang diperoleh peserta didik:

$$\text{Nilai Proses} = \frac{\text{nilai perolehan}}{\text{nilai maksimal}} \times 100$$

PENILAIAN ASPEK KETERAMPILAN (KESELEO)

Lembar pengamatan proses keterampilan P3K.

1. Teknik penilaian

Praktik keterampilan pertolongan pertama pada kecelakaan

2. Instrumen penilaian dan pedoman penskoran

Guru mengamati keterampilan pertolongan pertama pada kecelakaan yang dilakukan oleh peserta didik dalam bentuk video.

a. Petunjuk penilaian

Berikan tanda cek (√) pada kolom yang sudah disediakan, setiap peserta didik menunjukkan atau menampilkan keterampilan gerak yang diharapkan.

b. Rubrik penilaian Pendidikan Kesehatan Materi P3K

No	Aspek yang diamati	Ya	Tidak
Pengorganisasian Penyajian			
1	Penyajian sesuai dengan topik		
2	Penggunaan waktu penyajian secara efektif		
3	Penyajian materi dilakukan secara runtut		
4	Penampilan penyajian sistematis		
Aspek Bahasa			
1	Bahasa yang digunakan baku		
2	Kalimat yang digunakan efektif		
3	Informasi dalam media yang disampaikan dengan bahasa atau kalimat jelas dan lengkap		
4	Bahasa yang digunakan mudah dipahami		
5	Artikulasi yang digunakan jelas		
Isi Materi			
1	Memastikan korban berada pada tempat yang aman		
2	Mendeteksi cedera yang dialami oleh korban		
3	Mengistirahatkan bagian tubuh korban yang mengalami keseleo		
4	Memberi kompres es atau air dingin pada daerah yang mengalami keseleo		
5	Tidak melakukan pemijitan pada area memar karena akan memperparah perdarahan		
6	Membungkus daerah yang terkilir dengan perban elastic atau kain yang tersedia		
7	Mengangkat bagian yang keseleo (jika memungkinkan) lebih tinggi dari jantung		
8	Meyakinkan korban bahwa cedera yang dialami dapat teratasi		

Nilai keterampilan yang diperoleh peserta didik:

$$\text{Nilai Proses} = \frac{\text{nilai peroleh}}{\text{nilai maksimal}} \times 100$$

PENILAIAN ASPEK KETERAMPILAN (LUKA LECET)

Lembar pengamatan proses keterampilan P3K.

1. Teknik penilaian

Praktik keterampilan pertolongan pertama pada kecelakaan

2. Instrumen penilaian dan pedoman penskoran

Guru mengamati keterampilan pertolongan pertama pada kecelakaan yang dilakukan oleh peserta didik dalam bentuk video.

a. Petunjuk penilaian

Berikan tanda cek (√) pada kolom yang sudah disediakan, setiap peserta didik menunjukkan atau menampilkan keterampilan gerak yang diharapkan.

b. Rubrik penilaian Pendidikan Kesehatan Materi P3K

No	Aspek yang diamati	Ya	Tidak
Pengorganisasian Penyajian			
1	Penyajian sesuai dengan topik		
2	Penggunaan waktu penyajian secara efektif		
3	Penyajian materi dilakukan secara runtut		
4	Penampilan penyajian sistematis		
Aspek Bahasa			
1	Bahasa yang digunakan baku		
2	Kalimat yang digunakan efektif		
3	Informasi dalam media yang disampaikan dengan bahasa atau kalimat jelas dan lengkap		
4	Bahasa yang digunakan mudah dipahami		
5	Artikulasi yang digunakan jelas		
Isi Materi			
1	Memastikan korban berada pada tempat yang aman		
2	Mendeteksi cedera yang dialami oleh korban		
3	Jika hanya lecet, biarkan terbuka untuk proses pengeringan luka.		
4	Membersihkan luka dengan antiseptic (alcohol/boorwater), atau air bersih yang mengalir		
5	Menutup luka dengan kain bersih/kasa steril/plester (jangan dengan kapas atau kain berbulu).		
6	Melakukan balut tekan (jika pendarahannya besar).		
7	Memeriksa luka, adakah benda asing, bila ada keluarkan tanpa menyinggung luka.		
8	Meyakinkan korban bahwa cedera yang dialami dapat teratasi		

Nilai keterampilan yang diperoleh peserta didik:

$$\text{Nilai Proses} = \frac{\text{nilai perolehan}}{\text{nilai maksimal}} \times 100$$

PENILAIAN ASPEK KETERAMPILAN (LUKA LECET)

Lembar pengamatan proses keterampilan P3K.

1. Teknik penilaian

Praktik keterampilan pertolongan pertama pada kecelakaan

2. Instrumen penilaian dan pedoman penskoran

Guru mengamati keterampilan pertolongan pertama pada kecelakaan yang dilakukan oleh peserta didik dalam bentuk video.

a. Petunjuk penilaian

Berikan tanda cek (√) pada kolom yang sudah disediakan, setiap peserta didik menunjukkan atau menampilkan keterampilan gerak yang diharapkan.

b. Rubrik penilaian Pendidikan Kesehatan Materi P3K

No	Aspek yang diamati	Ya	Tidak
Pengorganisasian Penyajian			
1	Penyajian sesuai dengan topik		
2	Penggunaan waktu penyajian secara efektif		
3	Penyajian materi dilakukan secara runtut		
4	Penampilan penyajian sistematis		
Aspek Bahasa			
1	Bahasa yang digunakan baku		
2	Kalimat yang digunakan efektif		
3	Informasi dalam media yang disampaikan dengan bahasa atau kalimat jelas dan lengkap		
4	Bahasa yang digunakan mudah dipahami		
5	Artikulasi yang digunakan jelas		
Isi Materi			
1	Memastikan korban berada pada tempat yang aman		
2	Mendeteksi cedera yang dialami oleh korban		
3	Jika hanya lecet, biarkan terbuka untuk proses pengeringan luka.		
4	Membersihkan luka dengan antiseptic (alcohol/boorwater), atau air bersih yang mengalir		
5	Menutup luka dengan kain bersih/kasa steril/plester (jangan dengan kapas atau kain berbulu).		
6	Melakukan balut tekan (jika pendarahannya besar).		
7	Memeriksa luka, adakah benda asing, bila ada keluarkan tanpa menyinggung luka.		
8	Meyakinkan korban bahwa cedera yang dialami dapat teratasi		

Nilai keterampilan yang diperoleh peserta didik:

$$\text{Nilai Proses} = \frac{\text{nilai peroleh}}{\text{nilai maksimal}} \times 100$$

PENILAIAN ASPEK KETERAMPILAN (LUKA BAKAR)

Lembar pengamatan proses keterampilan P3K.

1. Teknik penilaian

Praktik keterampilan pertolongan pertama pada kecelakaan

2. Instrumen penilaian dan pedoman penskoran

Guru mengamati keterampilan pertolongan pertama pada kecelakaan yang dilakukan oleh peserta didik dalam bentuk video.

a. Petunjuk penilaian

Berikan tanda cek (√) pada kolom yang sudah disediakan, setiap peserta didik menunjukkan atau menampilkan keterampilan gerak yang diharapkan.

b. Rubrik penilaian Pendidikan Kesehatan Materi P3K

No	Aspek yang diamati	Ya	Tidak
Pengorganisasian Penyajian			
1	Penyajian sesuai dengan topik		
2	Penggunaan waktu penyajian secara efektif		
3	Penyajian materi dilakukan secara runtut		
4	Penampilan penyajian sistematis		
Aspek Bahasa			
1	Bahasa yang digunakan baku		
2	Kalimat yang digunakan efektif		
3	Informasi dalam media yang disampaikan dengan bahasa atau kalimat jelas dan lengkap		
4	Bahasa yang digunakan mudah dipahami		
5	Artikulasi yang digunakan jelas		
Isi Materi			
1	Memastikan korban berada pada tempat yang aman		
2	Mendeteksi cedera yang dialami oleh korban		
3	Mengompres atau bersihkan dengan air dingin yang mengalir		
4	Menuutup luka bakar dengan kain bersih atau kassa steril.		
5	Membalut longgar-longgar		
6	Tidak mengempiskan gelembung jika ada		
7	Tidak menaruh minyak, mentega atau apapun di atas luka bakar.		
8	Meyakinkan korban bahwa cedera yang dialami dapat teratasi		

Nilai keterampilan yang diperoleh peserta didik:

$$\text{Nilai Proses} = \frac{\text{nilai peroleh}}{\text{nilai maksimal}} \times 100$$

PENILAIAN ASPEK KETERAMPILAN (KERACUNAN MAKANAN/MINUMAN)

Lembar pengamatan proses keterampilan P3K.

1. Teknik penilaian

Praktik keterampilan pertolongan pertama pada kecelakaan

2. Instrumen penilaian dan pedoman penskoran

Guru mengamati keterampilan pertolongan pertama pada kecelakaan yang dilakukan oleh peserta didik dalam bentuk video.

a. Petunjuk penilaian

Berikan tanda cek (√) pada kolom yang sudah disediakan, setiap peserta didik menunjukkan atau menampilkan keterampilan gerak yang diharapkan.

b. Rubrik penilaian Pendidikan Kesehatan Materi P3K

No	Aspek yang diamati	Ya	Tidak
Pengorganisasian Penyajian			
1	Penyajian sesuai dengan topik		
2	Penggunaan waktu penyajian secara efektif		
3	Penyajian materi dilakukan secara runtut		
4	Penampilan penyajian sistematis		
Aspek Bahasa			
1	Bahasa yang digunakan baku		
2	Kalimat yang digunakan efektif		
3	Informasi dalam media yang disampaikan dengan bahasa atau kalimat jelas dan lengkap		
4	Bahasa yang digunakan mudah dipahami		
5	Artikulasi yang digunakan jelas		
Isi Materi			
1	Memastikan korban berada pada tempat yang aman		
2	Mendeteksi cedera yang dialami oleh korban		
3	Membersihkan mulut penderita dari sisa-sisa racun dengan air bersih		
4	Memberikan setengah liter air atau susu untuk melemahkan daya racun yang telah tertelan. (apabila penderita masih bisa minum)		
5	Mengusahkan agar penderita dapat muntah bisa dengan memasukkan jari yang digoyang-goyangkan ke dalam tenggorokan penderita		
6	Memberikan Norit (carbo adsorbent) sebanyak 50 gram dalam segelas air bila racun sudah lebih dari setengah jam dimakan/diminum jangan coba menimbulkan muntah.		
7	Memberikan pertolongan sesuai tata cara menolong orang pingsan apabila penderita mengalami pingsan.		
8	Meyakinkan korban bahwa cedera yang dialami dapat teratasi		

Nilai keterampilan yang diperoleh peserta didik:

$$\text{Nilai Proses} = \frac{\text{nilai perolehan}}{\text{nilai maksimal}} \times 100$$

PENILAIAN ASPEK KETERAMPILAN (PATAH TULANG)

Lembar pengamatan proses keterampilan P3K.

1. Teknik penilaian

Praktik keterampilan pertolongan pertama pada kecelakaan

2. Instrumen penilaian dan pedoman penskoran

Guru mengamati keterampilan pertolongan pertama pada kecelakaan yang dilakukan oleh peserta didik dalam bentuk video.

a. Petunjuk penilaian

Berikan tanda cek (√) pada kolom yang sudah disediakan, setiap peserta didik menunjukkan atau menampilkan keterampilan gerak yang diharapkan.

b. Rubrik penilaian Pendidikan Kesehatan Materi P3K

No	Aspek yang diamati	Ya	Tidak
Pengorganisasian Penyajian			
1	Penyajian sesuai dengan topik		
2	Penggunaan waktu penyajian secara efektif		
3	Penyajian materi dilakukan secara runtut		
4	Penampilan penyajian sistematis		
Aspek Bahasa			
1	Bahasa yang digunakan baku		
2	Kalimat yang digunakan efektif		
3	Informasi dalam media yang disampaikan dengan bahasa atau kalimat jelas dan lengkap		
4	Bahasa yang digunakan mudah dipahami		
5	Artikulasi yang digunakan jelas		
Isi Materi			
1	Memastikan korban berada pada tempat yang aman		
2	Mendeteksi cedera yang dialami oleh korban		
3	Membuka pakaian/kain yang menutup/menghalangi bagian tulang yang patah.		
4	Membersihkan dan menutup luka apabila di area tulang yang patah terjadi luka dengan menggunakan kassa steril		
5	Menghentikan pendarahan jika terjadi pendarahan pada area tulang yang patah		
6	Melakukan pembidaian dengan alat yang paling aman di area terdekat		
7	Meninggikan bagian tulang yang patah setidaknya lebih tinggi dari jantung		
8	Meyakinkan korban bahwa cedera yang dialami dapat teratasi		

Nilai keterampilan yang diperoleh peserta didik:

$$\text{Nilai Proses} = \frac{\text{nilai perolehan}}{\text{nilai maksimal}} \times 100$$

PENILAIAN ASPEK KETERAMPILAN (PATAH TULANG)

Lembar pengamatan proses keterampilan P3K.

1. Teknik penilaian

Praktik keterampilan pertolongan pertama pada kecelakaan

2. Instrumen penilaian dan pedoman penskoran

Guru mengamati keterampilan pertolongan pertama pada kecelakaan yang dilakukan oleh peserta didik dalam bentuk video.

a. Petunjuk penilaian

Berikan tanda cek (√) pada kolom yang sudah disediakan, setiap peserta didik menunjukkan atau menampilkan keterampilan gerak yang diharapkan.

b. Rubrik penilaian Pendidikan Kesehatan Materi P3K

No	Aspek yang diamati	Ya	Tidak
Pengorganisasian Penyajian			
1	Penyajian sesuai dengan topik		
2	Penggunaan waktu penyajian secara efektif		
3	Penyajian materi dilakukan secara runtut		
4	Penampilan penyajian sistematis		
Aspek Bahasa			
1	Bahasa yang digunakan baku		
2	Kalimat yang digunakan efektif		
3	Informasi dalam media yang disampaikan dengan bahasa atau kalimat jelas dan lengkap		
4	Bahasa yang digunakan mudah dipahami		
5	Artikulasi yang digunakan jelas		
Isi Materi			
1	Memastikan korban berada pada tempat yang aman		
2	Mendeteksi cedera yang dialami oleh korban		
3	Mencuci bekas gigitan/sengatan dengan air hangat yang mengalir		
4	Memasang perasat darah/ikat antara luka dan jantung jika terjadi pendarahan.		
5	Melakukan penghisapan pada bagian luka secara berulang dan ludahkan darahnya keluar supaya racun bisa dikeluarkan dari tubuh		
6	Menutup luka dengan kain bersih atau kassa steril, balut		
7	Memberi arahan kepada penderita supaya tidak terlalu banyak bergerak		
8	Meyakinkan korban bahwa cedera yang dialami dapat teratasi		

Nilai keterampilan yang diperoleh peserta didik:

$$\text{Nilai Proses} = \frac{\text{nilai peroleh}}{\text{nilai maksimal}} \times 100$$

f. Kisi-kisi Angket *Pretest* dan *Posttest* Kemampuan Interpersonal

KISI-KISI ANGKET KEMAMPUAN INTERPERSONAL

Nama Guru : Gomang Genurianto
Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan
Semester : Gasal

A. Kisi-kisi Instrumen Angket Kemampuan Interpersonal Peserta Didik

A. Kisi-kisi Instrumen Angket Kemampuan Interpersonal Peserta Didik					
No	Aspek	Indikator	Nomor Soal		Jumlah
			Positif	Negatif	
1	Interaksi	Interaksi sesama peserta didik	1, 16	10, 13	4
		Interaksi dengan guru	11, 18	4, 20	4
2	Komunikasi	Kemampuan berbicara	12, 21	2, 26	4
		Kemampuan mendengarkan	14, 27	15, 17	4
3	Kerjasama	Berpartisipasi	6, 29	24, 25	4
		Memberikan Tanggapan	3, 7	8, 19	4
4	Empati	Memiliki rasa peduli terhadap orang lain	5, 23	22, 28	4
		Memahami dan merasakan situasi atau keadaan yang dialami orang lain	9	30	2
Jumlah					30

B. Pedoman Penskoran

Pertanyaan	Skor				
	SL	SR	KD	JR	TP
Positif	5	4	3	2	1
Negatif	1	2	3	4	5

Keterangan:

SL : Selalu
SR : Sering
KD : Kadang-kadang
JR : Jarang
TP : Tidak Pernah

g. Angket *Pretest* dan *Posttest* Kemampuan Interpersonal

ANGKET KEMAMPUAN INTERPERSONAL

Identitas Peserta Didik

Nama :
 Kelas :
 No Absen :
 Jenis Kelamin : Laki-laki/Perempuan*)
 Umur :

Petunjuk Pengisian

1. Angket di bawah merupakan pernyataan-pernyataan mengenai kemampuan interpersonal didik pada saat pembelajaran Penjasorkes di masa pandemi.
2. Isilah identitas peserta didik di atas.
3. Bacalah setiap pertanyaan dengan baik dan cermat.
4. Setiap jawaban yang kalian kerjakan tidak berpengaruh terhadap nilai mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan, sehingga isilah dengan jujur dan sesuai dengan keadaan kalian.
5. Pastikan anda telah mengisi semua nomor yang ada dalam angket ini.
6. Pilihlah salah satu jawaban yang paling sesuai dengan keadaan kalian.
7. Anda tidak perlu *cemas* atau *malu* untuk memberikan jawaban, karena apapun yang anda isi pada lembar jawaban *akan dijamin kerahasiaannya* serta *tidak akan berpengaruh* pada *nama baik* dan *nilai* anda pada mata pelajaran apapun.

Keterangan:

SL : Selalu
 SR : Sering
 KD : Kadang-kadang
 JR : Jarang
 TP : Tidak Pernah

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban				
		SL	SR	KD	JR	TP
1	Saya mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru Penjasorkes dengan berdiskusi bersama teman-teman di luar jam pembelajaran					
2	Saya kesulitan menyampaikan pemikiran saya ke dalam kata-kata saat diskusi atau presentasi					

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban				
		SL	SR	KD	JR	TP
3	Saya memberikan respon atas pendapat teman saat diskusi kelompok pada saat pembelajaran Penjasorkes					
4	Saya tidak bertanya jika ada materi yang belum jelas yang disampaikan guru Penjasorkes					
5	Saya membantu teman yang kesulitan saat pembelajaran Penjasorkes					
6	Saya tidak ikut serta memberikan pendapat dalam menyelesaikan tugas kelompok pada saat pembelajaran Penjasorkes					
7	Saya menunggu waktu yang tepat untuk menanggapi pendapat teman saya saat diskusi kelompok					
8	Saya memotong pembicaraan teman yang sedang berbicara saat diskusi kelompok					
9	Saya dapat memahami perasaan teman yang sedang membutuhkan bantuan dalam belajar Penjasorkes					
10	Saya tidak suka belajar Penjasorkes dengan berinteraksi dan berkelompok dengan teman lainnya					
11	Saya bertanya kepada guru terkait tugas atau materi Penjasorkes di luar jam pelajaran					
12	Saya menggunakan bahasa yang sopan dan jelas saat berbicara dalam pembelajaran Penjasorkes					
13	Saya tidak ingin berdiskusi bersama teman-teman di luar jam pelajaran saat ada tugas yang diberikan oleh guru Penjasorkes					
14	Saya paham penjelasan yang disampaikan teman dalam diskusi kelompok pada saat pembelajaran Penjasorkes					
15	Saya mengobrol atau melakukan hal lain saat pembelajaran Penjasorkes					
16	Saat pembelajaran Penjasorkes, saya lebih suka berinteraksi dengan orang lain					

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban				
		SL	SR	KD	JR	TP
17	Saya bersikap tidak peduli dengan teman yang sedang mengajak berbicara pada saat pembelajaran Penjasorkes					
18	Saya bertanya kepada guru jika ada materi yang belum jelas dalam pembelajaran Penjasorkes					
19	Saya tidak memberikan respon pada pendapat teman saat diskusi kelompok					
20	Saya tidak menanyakan tugas atau materi Penjasorkes yang belum paham di luar jam pelajaran					
21	Saya mampu menyampaikan pemikiran saya ke dalam kata-kata saat diskusi atau saat presentasi materi pembelajaran Penjasorkes					
22	Saya tidak mempedulikan dan membantu saat ada teman yang tidak paham materi Penjasorkes					
23	Saya berinisiatif membantu teman yang mengalami kesusahan dalam memahami materi Penjasorkes					
24	Saya tidak ingin menerima saran dari teman saat kerja kelompok dalam pembelajaran Penjasorkes					
25	Saya ikut serta memberikan ide ataupun pendapat dalam menyelesaikan tugas kelompok					
26	Saya berbicara dengan bahasa yang kasar dan tidak jelas dengan teman ataupun guru					
27	Saya memperhatikan apa yang dibicarakan oleh guru Penjasorkes					
28	Saya merasa senang jika teman-teman saya tidak memahami materi Penjasorkes					
29	Saya menerima saran yang disampaikan teman saat kerja kelompok					
30	Saya tidak merasakan apapun ketika seorang teman sedang membutuhkan bantuan dalam belajar Penjasorkes					

Lampiran 4. Hasil Analisis Data

a. Penilaian Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

INSTRUMEN PENILAIAN KINERJA GURU PJOK RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Nama Guru : Gomang Genurianto
No. Peserta/NIM : 19711251038
Mata Pelajaran : PJOK
Materi Pokok : Pertolongan Pertama Pada Kecelakaan
Kelas/Semester : IX/I

A. Tujuan Pembelajaran

1. Merancang tujuan pembelajaran yang sesuai dengan kompetensi/capaian pembelajaran

Kurang Sekali		Kurang			Baik			Baik Sekali	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Jika tujuan pembelajaran tidak sesuai dengan KI-KD dan tidak memenuhi prinsip ketercakupan		Jika tujuan pembelajaran kurang sesuai dengan KI-KD dan kurang memenuhi prinsip ketercakupan			Jika sebagian besar tujuan pembelajaran sesuai dengan KI-KD dan memenuhi prinsip ketercakupan			Jika semua tujuan pembelajaran sesuai dengan KI-KD, memenuhi prinsip ketercakupan dan mempertimbangkan kompetensi awal individu siswa	

2. Merancang tujuan pembelajaran dengan menggunakan kata kerja operasional yang dapat diamati dan diukur

Kurang Sekali		Kurang			Baik			Baik Sekali	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Jika tujuan pembelajaran tidak bersifat spesifik, tidak menggunakan kata kerja operasional, sulit diamati dan diukur		Jika sebagian pembelajaran bersifat spesifik, menggunakan kata kerja operasional, mudah diamati dan diukur.			Jika semua tujuan pembelajaran bersifat spesifik, menggunakan kata kerja operasional, mudah diamati dan diukur.			Jika semua tujuan pembelajaran bersifat spesifik, menggunakan kata kerja operasional, mudah diamati dan diukur, serta disediakan instrumentnya.	

3. Kedalaman rumusan tujuan pembelajaran aspek sikap

Kurang Sekali		Kurang			Baik			Baik Sekali	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Jika tujuan pembelajaran hanya sampai pada level menerima		Jika tujuan pembelajaran hanya sampai menjalankan dan menghargai			Jika tujuan pembelajaran sampai pada menghayati dan mengamalkan secara aktif			Jika tujuan pembelajaran sampai pada menghayati dan mengamalkan serta mempertimbangkan tingkat ketercapaian sikap individual sebelumnya	

4. Kedalaman rumusan tujuan pembelajaran aspek pengetahuan

Kurang Sekali		Kurang			Baik			Baik Sekali	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Jika tujuan pembelajaran hanya sampai pada level mengingat saja		Jika tujuan pembelajaran sampai pada level pemahaman			Jika tujuan pembelajaran sampai pada level penerapan dan analisis HOTS			Jika tujuan pembelajaran sampai pada level pengembangan kemampuan evaluasi dan mencipta serta sudah memperhitungkan tingkat ketercapaian pengetahuan individual sebelumnya.	

5. Kedalaman rumusan tujuan pembelajaran aspek keterampilan

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Kurang Sekali		Kurang			Baik			Baik Sekali	
Jika tujuan pembelajaran hanya sampai pada level pengamatan		Jika tujuan pembelajaran sampai pada level bertanya/mempertanyakan			Jika tujuan pembelajaran sampai pada level eksperimen/melakukan percobaan dan mengasosiasi/menalar			Jika tujuan pembelajaran sampai pada level mengomunikasikan dan sudah disesuaikan dengan tingkat ketercapaian keterampilan individual sebelumnya	

B. Materi Pembelajaran

6. Merancang materi ajar sesuai dengan KD/tujuan dan berbasis TPACK (*Technological, Pedagogical, Content Knowledge*)

Kurang Sekali		Kurang			Baik			Baik Sekali	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Memilih dan menyiapkan materi ajar tidak sesuai dengan indikator pencapaian KD		Memilih dan menyiapkan materi ajar yang kurang sesuai dengan indikator pencapaian KD			Memilih dan menyiapkan materi ajar sesuai dengan indikator pencapaian KD, dan dua komponen TPACK			Memilih dan menyiapkan materi ajar sesuai dengan indikator pencapaian KD, memungkinkan penerapan teknologi, model pembelajaran dan berisi materi esensial	

*APLIKASI TPACK: teknologi: google form, Google meet, google fit, berbagai aplikasi lainnya.
Pedagogy: mengaplikasikan teori pembelajaran/model mutakhir. Content Knowledge: memuat materi esensial.

7. Merancang materi secara komprehensif dari berbagai sudut pandang (misalnya bidang studi, kehidupan sosial), dengan penjelasan yang logis

Kurang Sekali		Kurang			Baik			Baik Sekali	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Materi belum disusun secara komprehensif dan belum disertai penjelasan yang logis.		Menyusun materi pembelajaran hanya dari satu sudut pandang, disertai penjelasan yang belum sepenuhnya logis.			Menyusun materi pembelajaran dari berbagai sudut pandang (misalnya bidang studi, kehidupan sosial), tetapi penjelasan belum logis.			Menyusun materi pembelajaran secara komprehensif dari berbagai sudut pandang (misalnya bidang studi, kehidupan sosial), dengan penjelasan yang logis.	

8. Merancang materi secara kohesif dan berurutan secara logis

Kurang Sekali		Kurang			Baik			Baik Sekali	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Menyusun materi pembelajaran dengan uraian penjelasan yang tidak kohesif, tidak berurutan dan tidak logis.		Menyusun materi pembelajaran dengan uraian penjelasan yang belum sepenuhnya kohesif, belum berurutan, dan belum logis.			Menyusun materi pembelajaran dengan uraian penjelasan materi secara kohesif, namun urutan belum logis seluruhnya.			Menyusun materi pembelajaran dengan uraian penjelasan materi secara kohesif, dan berurutan logis.	

9. Merancang materi yang relevan dengan kondisi dan kehidupan nyata

Kurang Sekali		Kurang			Baik			Baik Sekali	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Materi yang disajikan belum menunjukkan relevansi dengan kehidupan nyata.		Merancang materi pembelajaran yang kurang relevan dengan kehidupan nyata			Merancang materi pembelajaran yang relevan dengan kehidupan nyata.			Merancang materi pembelajaran yang relevan dengan kehidupan nyata (pertumbuhan, kebugaran, pola hidup aktif dan sehat), dan tersaji dalam uraian yang jelas.	

C. Langkah-langkah (kegiatan) Pembelajaran

10. Merancang Strategi Pembelajaran

Kurang Sekali		Kurang			Baik			Baik Sekali	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Merancang strategi dan model pembelajaran tidak menerapkan TPACK dan Keterampilan Abad 21		Merancang strategi dan model pembelajaran namun kurang menerapkan TPACK dan Keterampilan Abad 21			Merancang Strategi dan model pembelajaran sudah berbasis TPACK dan Keterampilan Abad 21			Merancang strategi dan model pembelajaran terkini yang dikuasai, berbasis TPACK serta Keterampilan Abad 21	

11. Merancang media dan alat bantu pembelajaran

Kurang Sekali		Kurang			Baik			Baik Sekali	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Merancang alat bantu dan media tidak sesuai dengan model dan tujuan pembelajaran		Merancang alat bantu dan media kurang sesuai dengan model pembelajaran dan tujuan pembelajaran			Merancang alat bantu dan media yang dapat diakses sesuai dengan model dan tujuan pembelajaran.			Merancang alat bantu dan media yang dapat diakses, sesuai dengan model, dan tujuan pembelajaran serta aplikatif.	

12. Merancang tahapan kegiatan pembelajaran

Kurang Sekali		Kurang			Baik			Baik Sekali	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Tahapan kegiatan mencakup tahapan pendahuluan, inti, dan penutup tidak sesuai dengan model pembelajaran		Tahapan kegiatan mencakup tahapan pendahuluan, inti, dan penutup tapi kurang sesuai dengan model pembelajaran.			Tahapan kegiatan mencakup tahapan pendahuluan, inti, dan penutup sesuai dengan model pembelajaran			Tahapan kegiatan mencakup tahapan pendahuluan, inti, dan penutup sesuai dengan model pembelajaran disertai alokasi waktu yang proposional.	

13. Merancang pengelolaan kelas yang menerapkan pembelajaran aktif

Kurang Sekali		Kurang			Baik			Baik Sekali	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Merancang pembelajaran dengan guru sebagai sumber belajar satu satunya.		Merancang pembelajaran kurang berbasis aktivitas (guru mendominasi aktivitas belajar).			Merancang pembelajaran berbasis aktivitas (misal: membentuk kelompok, siswa diajak melakukan percobaan, pengamatan lingkungan, dan lain-lain), memperhatikan keselamatan siswa.			Merancang pembelajaran berbasis aktivitas (misal: membentuk kelompok, siswa diajak melakukan percobaan, pengamatan lingkungan, dan lain-lain), memperhatikan keselamatan siswa, dan variatif.	

D. Penilaian Pembelajaran (assesment)

14. Merancang penilaian untuk mengetahui kemampuan awal siswa (pre-tes)

Kurang Sekali		Kurang			Baik			Sangat Baik	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Tidak merancang penilaian awal (pre-tes).		Merancang penilaian awal (pre-tes) terkait kegiatan yang perlu dimonitor guru, tetapi metode dan instrumennya belum sepenuhnya tepat.			Merancang penilaian awal (pre-tes) terkait kegiatan yang perlu dimonitor guru, menggunakan metode yang tepat, instrumen yang valid.			Merancang penilaian awal (pre-tes) terkait kegiatan yang perlu dimonitor guru, menggunakan metode yang tepat, instrumen yang valid, dan hasil digunakan sebagai dasar dalam melaksanakan pembelajaran	

15. Merancang penilaian untuk mengetahui kualitas proses pembelajaran

Kurang Sekali		Kurang			Baik			Sangat Baik	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Tidak merancang penilaian proses pembelajaran.		Merancang penilaian proses pembelajaran, tetapi metode dan instrumen yang digunakan belum sepenuhnya tepat			Merancang penilaian proses pembelajaran, menggunakan cara/metode yang tepat, menggunakan instrumen yang valid,			Merancang penilaian proses pembelajaran, menggunakan cara/metode yang tepat, menggunakan instrumen yang valid, memanfaatkan teknologi informasi sebagai media dalam melakukan penilaian (<i>web-based assessment</i>)	

16. Merancang penilaian untuk mengukur pencapaian hasil belajar

Kurang Sekali		Kurang			Baik			Sangat Baik	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Tidak merancang penilaian hasil belajar.		Merancang penilaian hasil belajar, tetapi metode dan instrumen yang digunakan belum sepenuhnya tepat.			Merancang penilaian hasil belajar, menggunakan cara/metode yang tepat, menggunakan instrumen yang valid, mencakup penilaian sikap, pengetahuan dan keterampilan.			Merancang penilaian hasil belajar, menggunakan cara/metode yang tepat, menggunakan instrumen yang valid, mencakup penilaian sikap, pengetahuan dan keterampilan, serta memanfaatkan teknologi informasi sebagai media penilaian.	

17. Merancang tindak lanjut

Kurang Sekali		Kurang			Baik			Sangat Baik	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Tidak merancang tindak lanjut terhadap hasil penilaian.		Merancang, tindak lanjut hasil penilaian, tetapi tindakan yang dilakukan masih terbatas pada satu kegiatan saja yang disamakan untuk semua siswa.			Merancang, tindak lanjut hasil penilaian dari hasil refleksi, dengan tindakan yang tepat, dan kegiatan yang dilakukan cukup bervariasi (misalnya ada pengayaan, remedial, tugas, dll.) serta tindak lanjut untuk pertemuan berikutnya.			Merancang, tindak lanjut hasil penilaian dari hasil refleksi, dengan tindakan yang tepat, dan kegiatan yang dilakukan bervariasi (misalnya ada pengayaan, remedial, tugas) serta tindak lanjut untuk pertemuan berikutnya dan implementasi dalam kehidupan sehari-hari dengan memanfaatkan teknologi informasi sebagai medianya	

KESIMPULAN

Secara umum instrumen kemampuan interpersonal peserta didik mata pelajaran Penjasorkes yang telah disusun ini dapat dikategorikan

- ☐ LD : Layak digunakan tanpa revisi
☒ LDR : Layak digunakan dengan revisi
☐ TLD : Tidak layak digunakan

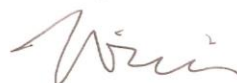
MASUKAN VALIDATOR

.....

.....

.....

Yogyakarta, November 2020
 Validator,



Dr. Sri Winarni, M.Pd.
 NIP 197002051994032001

b. Penilaian Pelaksanaan Pembelajaran

INSTRUMEN PENILAIAN KINERJA GURU PJOK PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Nama Guru : Gomang Genurianto
No. Peserta/NIM : 19711251038
Mata Pelajaran : PJOK
Materi Pokok : Pertolongan Pertama Pada Kecelakaan
Kelas/Semester : IX/I
Model Pembelajaran : *Inquiry Discovery Learning*
Pertemuan ke : I

A. MEMBUKA PELAJARAN

1. Menyiapkan siswa secara mental

Kurang Sekali		Kurang			Baik			Baik Sekali	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Guru tidak melakukan aktivitas untuk membuat siswa merasa siap untuk belajar, meliputi pengaturan formasi berbaris siswa*, Penyampaian salam, berdo'a, menanyakan kondisi siswa, dan presensi.		Guru melakukan sebagian aktivitas untuk membuat siswa merasa siap untuk belajar, meliputi pengaturan formasi berbaris siswa*, penyampaian salam, berdo'a, menanyakan kondisi siswa, dan presensi dan dilakukan secara runtut			Guru melakukan aktivitas untuk membuat siswa merasa siap untuk belajar, meliputi pengaturan formasi berbaris siswa*, penyampaian salam, berdo'a, menanyakan kondisi siswa, dan presensi, tetapi kurang runtut dan komprehensif.			Guru melakukan aktivitas untuk membuat siswa merasa siap untuk belajar, meliputi pengaturan formasi berbaris siswa*, penyampaian salam, berdo'a, menanyakan kondisi siswa, dan presensi, semua kegiatan dilakukan secara runtut dan komprehensif.	

2. Memotivasi siswa

Kurang Sekali		Kurang			Baik			Baik Sekali	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Guru tidak memotivasi siswa		Guru menyampaikan manfaat mempelajari materi yang akan dipelajari (misalnya diperolehnya pengetahuan tentang kebugaran, kesehatan diri, kesehatan lingkungan); namun tidak menyampaikan penilaian yang akan dilakukan.			Guru menyampaikan manfaat mempelajari materi bagi siswa misalnya diperolehnya pengetahuan dan manfaat tentang kebugaran, kesehatan diri, kesehatan lingkungan}, serta menyampaikan penilaian yang akan dilakukan dengan dikemas secara kurang komprehensif.			Guru menyampaikan manfaat mempelajari materi bagi siswa (misalnya diperolehnya pengetahuan dan manfaat tentang kebugaran, kesehatan diri, kesehatan lingkungan}, serta menyampaikan penilaian yang akan dilakukan dengan dikemas secara komprehensif.	

3. Menyampaikan Apresepsi

Kurang Sekali		Kurang			Baik			Baik Sekali	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Guru tidak menyampaikan apresepsi		Guru mengajukan pertanyaan yang kurang mengaitkan pengetahuan sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari.			Guru menyampaikan apresepsi dengan meningkatkan perhatian siswa (misalnya dengan melakukan demonstrasi), mengajukan pertanyaan yang mengaitkan pengetahuan sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari dan mengaitkan dengan kehidupan sehari-hari.			Guru menyampaikan apresepsi dengan sangat jelas dan menarik: meningkatkan perhatian siswa (misalnya dengan melakukan demonstrasi), mengajukan pertanyaan yang mengaitkan pengetahuan sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari, mengaitkan dengan kehidupan sehari-hari, dan mengaitkan dengan isu mutakhir	

4. Menyampaikan tujuan dan cakupan materi pembelajaran

Kurang Sekali		Kurang			Baik			Baik Sekali	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Guru tidak menyampaikan tujuan dan cakupan materi pembelajaran		Guru hanya menyampaikan tujuan atau cakupan materi pembelajaran			Guru menyampaikan tujuan dan cakupan materi pembelajaran dengan sistematis.			Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan cakupan materi secara sistematis dan lengkap, mencakup tujuan klasikal dan individual.	

5. Menyiapkan siswa secara fisik

Kurang Sekali		Kurang			Baik			Baik Sekali	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Guru tidak memfasilitasi aktivitas pemanasan.		Guru memfasilitasi aktivitas pemanasan yang kurang sesuai dengan karakteristik materi yang diajarkan.			Guru memfasilitasi aktivitas pemanasan dengan memilih jenis pemanasan yang sesuai dengan karakteristik materi yang diajarkan.			Guru memfasilitasi aktivitas pemanasan dengan memilih jenis pemanasan yang sesuai dengan karakteristik materi yang diajarkan, dan dilaksanakan secara runtut berdasarkan teori gerak yang benar.	

**B. PENGUASAAN MATERI AJAR SESUAI DENGAN KD/TUJUAN DAN BERBASIS TPACK
(TECHNOLOGICAL, PEDAGOGICAL, CONTENT KNOWLEDGE)**

6. Penyampaian cakupan materi

Kurang Sekali		Kurang			Baik			Baik Sekali	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Guru tidak menyajikan cakupan materi esensial		Guru menyajikan materi esensial menggunakan daring dan luring, namun kurang terorganisir, kurang mengaktifkan siswa,			Guru menyajikan materi esensial menggunakan daring dan atau luring, secara terorganisir, mengaktifkan siswa.			Guru menyajikan materi esensial menggunakan daring dan atau luring, secara terorganisir, mengaktifkan siswa, dan mampu menumbuhkan keterampilan abad 21 (4C, pendidikan karakter, literasi) siswa	

7. Penyampaian Justifikasi materi secara komprehensif

Kurang Sekali		Kurang			Baik			Baik Sekali	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Guru tidak menyampaikan pentingnya materi		Guru menyampaikan pentingnya materi tetapi argumentasinya kurang kuat			Guru menyampaikan pentingnya materi dengan argumentasi yang kuat			Guru menyampaikan pentingnya materi dengan argumentasi yang kuat dari berbagai sudut pandang (keilmuan, kehidupan)	

8. Penyampaian materi secara runtut dan kohesif (saling keterkaitan)

Kurang Sekali		Kurang			Baik			Baik Sekali	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Guru menyampaikan materi yang dikembangkan dengan urutan yang tidak logis dan kohesif		Guru menyampaikan materi yang dikembangkan dengan urutan yang kurang logis dan kohesif.			Guru menyampaikan materi yang dikembangkan dengan urutan yang logis dan kohesif.			Guru menyampaikan materi yang dikembangkan dengan urutan yang logis dan kohesif, dengan bahasa yang mudah dipahami.	

9. Relevansi materi dengan kehidupan nyata

Kurang Sekali		Kurang			Baik			Baik Sekali	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Guru menyampaikan materi tetapi tidak relevan dengan kehidupan nyata		Guru menyampaikan materi yang relevan dengan kehidupan nyata, namun tidak disertai contoh konkrit			Guru menyampaikan materi yang relevan dengan kehidupan nyata dan disertai contoh konkrit.			Guru menyampaikan materi yang relevan dengan kehidupan nyata dan disertai contoh konkrit, serta disajikan dalam uraian yang jelas	

C. LANGKAH-LANGKAH (KEGIATAN) PEMBELAJARAN

10. Penerapan Strategi Pembelajaran berbasis TPACK dan Keterampilan Abad 21

Kurang Sekali		Kurang			Baik			Baik Sekali	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Guru tidak menerapkan strategi dan model pembelajaran berbasis TPACK dan Keterampilan abad 21		Guru kurang menerapkan strategi dan model pembelajaran berbasis TPACK dan Keterampilan abad 21			Guru menerapkan strategi dan model pembelajaran berbasis TPACK dan Keterampilan abad 21			Guru menerapkan strategi dan model pembelajaran berbasis TPACK dan Keterampilan abad 21 yang secara komprehensif	

*) LMS, online media, online resource, online library

11. Memanfaatkan media pembelajaran yang menarik dan kreatif untuk memudahkan penjelasan

Kurang Sekali		Kurang			Baik			Baik Sekali	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Guru tidak menggunakan multi-media pembelajaran.		Guru menggunakan multi-media pembelajaran yang kurang menarik dan kreatif.			Guru menggunakan multi-media pembelajaran yang menarik dan kreatif serta memudahkan penjelasan.			Guru menggunakan multi-media pembelajaran yang menarik dan kreatif serta memudahkan penjelasan, yang didukung dengan pemanfaatan TI (google fit, dll).	

D. MELAKSANAKAN EVALUASI PROSES DAN HASIL BELAJAR

12. Melaksanakan evaluasi proses pembelajaran

Kurang Sekali		Kurang			Baik			Baik Sekali	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Guru tidak melakukan evaluasi proses pembelajaran.		Guru melakukan evaluasi proses pembelajaran, namun menggunakan cara/metode (tidak mengganggu PBM) yang kurang tepat atau instrumen yang kurang valid			Guru melakukan evaluasi proses pembelajaran, menggunakan cara/metode yang tepat (tidak mengganggu PBM), menggunakan instrumen yang valid			Guru melakukan evaluasi proses pembelajaran, menggunakan cara/metode yang tepat (tidak mengganggu PBM), menggunakan instrumen yang valid, memanfaatkan teknologi informasi sebagai media dalam melakukan penilaian (web-based assessment)	

13. Melaksanakan evaluasi hasil belajar

Kurang Sekali		Kurang			Baik			Baik Sekali	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Guru tidak melaksanakan evaluasi hasil belajar (kompetensi esensial).		Guru melaksanakan evaluasi hasil belajar (kompetensi esensial), menggunakan cara/metode yang kurang tepat, atau			Guru melaksanakan evaluasi hasil belajar (kompetensi esensial), Menggunakan cara/metode yang tepat, menggunakan			Guru melaksanakan evaluasi hasil belajar (kompetensi esensial), menggunakan cara/metode yang tepat, menggunakan instrumen yang	

	menggunakan instrumen yang kurang valid, mencakup salah satu penilaian sikap, pengetahuan dan keterampilan.	instrumen yang valid, mencakup penilaian sikap, pengetahuan dan keterampilan	valid, mencakup penilaian sikap, pengetahuan dan keterampilan, serta memanfaatkan teknologi informasi sebagai media penilaian.
--	---	--	--

E. PENUTUP PEMBELAJARAN

14. Melakukan pendinginan

Kurang Sekali		Kurang			Baik			Sangat Baik	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Guru tidak melaksanakan pendinginan.		Guru melaksanakan pendinginan dengan memilih jenis pendinginan yang kurang sesuai dengan karakteristik materi yang diajarkan.			Guru melaksanakan pendinginan dengan memilih jenis pendinginan yang sesuai dengan karakteristik materi yang diajarkan.			Guru melaksanakan pendinginan yang sesuai dengan karakteristik materi yang diajarkan, dan dilaksanakan secara runtut berdasarkan teori gerak yang benar.	

15. Merangkum materi dan balikan pembelajaran

Kurang Sekali		Kurang			Baik			Sangat Baik	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Guru tidak merangkum materi dan memberi balikan.		Guru merangkum materi dengan melibatkan siswa, namun kurang membimbing siswa dalam membuat rangkuman melalui recalling (berdiskusi kegiatan apa saja yang telah dilakukan siswa dan apa yang paling disukai).			Guru merangkum materi pembelajaran dengan melibatkan siswa, dengan membimbing siswa dalam membuat rangkuman melalui recalling (berdiskusi kegiatan apa saja yang telah dilakukan siswa dan apa yang paling disukai).			Guru merangkum materi pembelajaran dengan melibatkan siswa, seperti membimbing siswa dalam membuat rangkuman melalui recalling (berdiskusi kegiatan apa saja yang telah dilakukan siswa dan apa yang paling disukai), serta memberikan umpan balik secara proporsional.	

16. Melakukan refleksi dan tindak lanjut

Kurang Sekali		Kurang			Baik			Sangat Baik	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Guru tidak melakukan tindak lanjut dari hasil penilaian dan hasil refleksi..		Guru melakukan tindak lanjut hanya dari hasil penilaian atau hasil refleksi.			Guru melakukan tindak lanjut dari hasil penilaian dan hasil refleksi, dengan tindakan yang tepat, dan kegiatan yang dilakukan bervariasi (misalnya ada pengayaan, remedial, tugas) serta tindak lanjut untuk pertemuan berikutnya dan implementasi dalam kehidupan sehari-hari			Guru melakukan tindak lanjut dari hasil penilaian dan hasil refleksi, dengan tindakan yang tepat, dan kegiatan yang dilakukan bervariasi (misalnya ada pengayaan, remedial, tugas) serta tindak lanjut untuk pertemuan berikutnya dan implementasi dalam kehidupan sehari-hari dengan memanfaatkan IT sebagai medianya.	

F. KEPERIBADIAN

a) Memesona

17. Guru menampilkan wajah yang ceria

Kurang Sekali		Kurang			Baik			Sangat Baik	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Guru tidak menampilkan wajah yang ceria		Guru jarang menampilkan wajah yang ceria.			Guru menampilkan wajah yang ceria sesuai situasi kondisi namun kurang mendukung iklim belajar yang kondusif.			Guru menampilkan wajah yang ceria sesuai situasi kondisi sehingga mendukung iklim belajar yang kondusif.	

18. Guru memberikan perhatian pada siswa

Kurang Sekali		Kurang			Baik			Sangat Baik	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Guru tidak memberikan perhatian kepada semua siswa selama rentang waktu pembelajaran.		Guru memberikan perhatian kepada semua siswa pada sebagian kecil rentang waktu pembelajaran			Guru memberikan perhatian kepada semua siswa pada sebagian besar rentang waktu pembelajaran			Guru memberikan perhatian kepada semua siswa pada keseluruhan rentang waktu dari awal sampai akhir pembelajaran	

19. Guru menampilkan keserasian berbusana

Kurang Sekali		Kurang			Baik			Sangat Baik	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Guru berbusana dengan model dan warna yang tidak serasi.		Guru berbusana dengan model dan warna yang kurang serasi.			Guru berbusana dengan model dan warna yang serasi.			Guru berbusana dengan model dan warna yang sangat serasi dan enak dipandang.	

20. Guru menginspirasi dan memotivasi siswa

Kurang Sekali		Kurang			Baik			Sangat Baik	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Guru tidak menginspirasi dan memotivasi.		Guru memberi inspirasi dan motivasi yang kurang tepat kepada siswa.			Guru memberi inspirasi dan motivasi yang tepat kepada siswa.			Guru memberi inspirasi dan motivasi yang sangat tepat kepada siswa.	

b) Berwibawa

21. Guru bertutur kata yang santun dan artikulatif

Kurang Sekali		Kurang			Baik			Sangat Baik	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Guru tidak bertutur kata yang santun dan artikulatif selama rentang waktu pembelajaran.		Guru bertutur kata yang santun dan artikulatif pada sebagian kecil rentang waktu pembelajaran.			Guru bertutur kata yang santun dan artikulatif pada sebagian besar rentang waktu pembelajaran.			Guru bertutur kata yang santun dan artikulatif pada keseluruhan rentang waktu dari awal sampai akhir pembelajaran.	

waktu pembelajaran.			
---------------------	--	--	--

22. Guru berperilaku yang disegani

Kurang Sekali		Kurang			Baik			Sangat Baik	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Tidak ada siswa yang patuh dan hormat.		Guru menampilkan perilaku yang dihormati dan dipatuhi pada sebagian kecil siswa..			Guru menampilkan perilaku yang dihormati dan dipatuhi pada sebagian besar siswa			Guru menampilkan perilaku yang dihormati dan dipatuhi oleh seluruh siswa.	

23. Guru berpenampilan diri yang tenang

Kurang Sekali		Kurang			Baik			Sangat Baik	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Guru menampilkan sikap gugup dalam menghadapi masalah sehingga menimbulkan kepanikan pada siswanya..		Guru jarang menampilkan sikap tidak tampak gugup dalam menghadapi masalah sehingga tidak menimbulkan kepanikan pada siswanya.			Guru sering menampilkan sikap tidak tampak gugup dalam menghadapi masalah sehingga tidak menimbulkan kepanikan pada siswanya..			Guru selalu menampilkan sikap tidak tampak gugup dalam menghadapi masalah sehingga tidak menimbulkan kepanikan pada siswanya..	

24. Guru berperilaku yang adil dan objektif.

Kurang Sekali		Kurang			Baik			Sangat Baik	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Guru menunjukkan perlakuan yang tidak adil dan objektif.		Guru menunjukkan perlakuan yang kurang adil dan objektif.			Guru menunjukkan perlakuan yang adil dan objektif.			Guru menunjukkan perlakuan yang sangat adil dan objektif pada seluruh aktivitas.	

c) Tegas

25. Guru memberikan tanggapan kepada siswa

Kurang Sekali		Kurang			Baik			Sangat Baik	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Guru tidak memberi tanggapan kepada siswa		Guru kurang konsisten menanggapi semua siswa yang membutuhkan.			Guru secara konsisten menanggapi sebagian besar siswa yang membutuhkan.			Guru secara konsisten menanggapi semua siswa yang membutuhkan.	

26. Guru memberikan tanggapan kepada siswa

Kurang Sekali		Kurang			Baik			Sangat Baik	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Guru tampil tidak percaya diri.		Guru jarang tampil meyakinkan			Guru tampil dengan yakin pada sebagian besar kondisi .			Guru tampil penuh keyakinan	

27. Guru berbicara dengan tegas

Kurang Sekali		Kurang			Baik			Sangat Baik	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Guru tidak berbicara dengan jelas.dan penuh keraguan		Guru jarang berbicara dengan kurang tegas.			Guru sering berbicara dengan jelas dan tidak ragu-ragu.			Guru selalu berbicara dengan jelas dan tidak ragu-ragu.	

d) Penuh Panggilan Jiwa

28. Guru berpenampilan sigap

Kurang Sekali		Kurang			Baik			Sangat Baik	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Guru menampilkan perilaku yang tidak semangat dan tidak meyakinkan.		Guru menampilkan perilaku yang kurang semangat, meyakinkan, dan cepat.			Guru menampilkan perilaku yang semangat, meyakinkan, dan cepat.			Guru menampilkan perilaku yang sangat semangat, meyakinkan, cepat, dan tangkas.	

29. Guru menampilkan ekspresi antusias

Kurang Sekali		Kurang			Baik			Sangat Baik	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Guru tidak pernah menampilkan ekspresi yang penuh semangat..		Guru jarang menampilkan ekspresi yang penuh semangat..			Guru sering menampilkan ekspresi yang penuh semangat..			Guru selalu menampilkan ekspresi yang penuh semangat..	

30. Guru tulus ikhlas memberikan bantuan pada siswa

Kurang Sekali		Kurang			Baik			Sangat Baik	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Guru tidak pernah hadir membantu para siswa dengan setulus hati..		Guru jarang hadir membantu para siswa dengan setulus hati..			Guru sering hadir membantu para siswa dengan setulus hati..			Guru selalu hadir membantu para siswa dengan setulus hati..	

e) Samapta

31. Guru berpenampilan bugar

Kurang Sekali		Kurang			Baik			Sangat Baik	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Guru tidak tampil enerjik dan segar..		Guru jarang tampil enerjik dan segar.			Guru sering tampil enerjik dan segar..			Guru selalu tampil enerjik dan segar.	

32. Guru berpenampilan yang ramah

Kurang Sekali		Kurang			Baik			Sangat Baik	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Guru tidak pernah bertutur kata dan bersikap manis.		Guru jarang bertutur kata dan bersikap manis.			Guru sering bertutur kata dan bersikap manis.			Guru selalu bertutur kata dan bersikap manis.	

33. Guru suka menolong kepada siswa

Kurang Sekali		Kurang			Baik			Sangat Baik	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Guru tidak pernah menolong para siswa dengan senang hati..		Guru jarang menolong para siswa dengan senang hati..			Guru sering menolong para siswa dengan senang hati.			Guru selalu menolong para siswa dengan senang hati.	

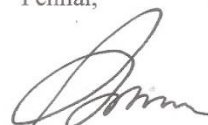
34. Guru berempati kepada siswa

Kurang Sekali		Kurang			Baik			Sangat Baik	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Guru tidak pernah memahami perasaan dan pikiran siswa..		Guru jarang memahami perasaan dan pikiran siswa..			Guru sering memahami perasaan dan pikiran siswa..			Guru selalu memahami perasaan dan pikiran siswa..	

$$\frac{307}{320} \times 100 = 95,93$$

Yogyakarta, 16.. November 2020

Penilai,



Bartolomeus Bramasakti Nitisastro, S.Pd.

NIP -

**INSTRUMEN PENILAIAN KINERJA GURU PJOK
PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

Nama Guru : Gomang Genurianto
No. Peserta/NIM : 19711251038
Mata Pelajaran : PJOK
Materi Pokok : Pertolongan Pertama Pada Kecelakaan
Kelas/Semester : IX/I
Model Pembelajaran : *Inquiry Discovery Learning*
Pertemuan ke : II

A. MEMBUKA PELAJARAN

1. Menyiapkan siswa secara mental

Kurang Sekali		Kurang			Baik			Baik Sekali	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Guru tidak melakukan aktivitas untuk membuat siswa merasa siap untuk belajar, meliputi pengaturan formasi berbaris siswa*, Penyampaian salam, berdo'a, menanyakan kondisi siswa, dan presensi.		Guru melakukan sebagian aktivitas untuk membuat siswa merasa siap untuk belajar, meliputi pengaturan formasi berbaris siswa*, penyampaian salam, berdo'a, menanyakan kondisi siswa, dan presensi dan dilakukan secara runtut			Guru melakukan aktivitas untuk membuat siswa merasa siap untuk belajar, meliputi pengaturan formasi berbaris siswa*, penyampaian salam, berdo'a, menanyakan kondisi siswa, dan presensi, tetapi kurang runtut dan komprehensif.			Guru melakukan aktivitas untuk membuat siswa merasa siap untuk belajar, meliputi pengaturan formasi berbaris siswa*, penyampaian salam, berdo'a, menanyakan kondisi siswa, dan presensi, semua kegiatan dilakukan secara runtut dan komprehensif.	

2. Memotivasi siswa

Kurang Sekali		Kurang			Baik			Baik Sekali	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Guru tidak memotivasi siswa		Guru menyampaikan manfaat mempelajari materi yang akan dipelajari (misalnya diperolehnya pengetahuan tentang kebugaran, kesehatan diri, kesehatan lingkungan); namun tidak menyampaikan penilaian yang akan dilakukan.			Guru menyampaikan manfaat mempelajari materi bagi siswa misalnya diperolehnya pengetahuan dan manfaat tentang kebugaran, kesehatan diri, kesehatan lingkungan}, serta menyampaikan penilaian yang akan dilakukan dengan dikemas secara kurang komprehensif.			Guru menyampaikan manfaat mempelajari materi bagi siswa (misalnya diperolehnya pengetahuan dan manfaat tentang kebugaran, kesehatan diri, kesehatan lingkungan}, serta menyampaikan penilaian yang akan dilakukan dengan dikemas secara komprehensif.	

3. Menyampaikan Apresepsi

Kurang Sekali		Kurang			Baik			Baik Sekali	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Guru tidak menyampaikan apresepsi		Guru mengajukan pertanyaan yang kurang mengaitkan pengetahuan sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari.			Guru menyampaikan apresepsi dengan meningkatkan perhatian siswa (misalnya dengan melakukan demonstrasi), mengajukan pertanyaan yang mengaitkan pengetahuan sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari dan mengaitkan dengan kehidupan sehari-hari.			Guru menyampaikan apresepsi dengan sangat jelas dan menarik: meningkatkan perhatian siswa (misalnya dengan melakukan demonstrasi), mengajukan pertanyaan yang mengaitkan pengetahuan sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari, mengaitkan dengan kehidupan sehari-hari, dan mengaitkan dengan isu mutakhir	

4. Menyampaikan tujuan dan cakupan materi pembelajaran

Kurang Sekali		Kurang			Baik			Baik Sekali	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Guru tidak menyampaikan tujuan dan cakupan materi pembelajaran		Guru hanya menyampaikan tujuan atau cakupan materi pembelajaran			Guru menyampaikan tujuan dan cakupan materi pembelajaran dengan sistematis.			Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan cakupan materi secara sistematis dan lengkap, mencakup tujuan klasikal dan individual.	

5. Menyiapkan siswa secara fisik

Kurang Sekali		Kurang			Baik			Baik Sekali	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Guru tidak memfasilitasi aktivitas pemanasan.		Guru memfasilitasi aktivitas pemanasan yang kurang sesuai dengan karakteristik materi yang diajarkan.			Guru memfasilitasi aktivitas pemanasan dengan memilih jenis pemanasan yang sesuai dengan karakteristik materi yang diajarkan.			Guru memfasilitasi aktivitas pemanasan dengan memilih jenis pemanasan yang sesuai dengan karakteristik materi yang diajarkan, dan dilaksanakan secara runtut berdasarkan teori gerak yang benar.	

**B. PENGUASAAN MATERI AJAR SESUAI DENGAN KD/TUJUAN DAN BERBASIS TPACK
(TECHNOLOGICAL, PEDAGOGICAL, CONTENT KNOWLEDGE)**

6. Penyampaian cakupan materi

Kurang Sekali		Kurang			Baik			Baik Sekali	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Guru tidak menyajikan cakupan materi esensial		Guru menyajikan materi esensial menggunakan daring dan luring, namun kurang terorganisir, kurang mengaktifkan siswa,			Guru menyajikan materi esensial menggunakan daring dan atau luring, secara terorganisir, mengaktifkan siswa.			Guru menyajikan materi esensial menggunakan daring dan atau luring, secara terorganisir, mengaktifkan siswa, dan mampu menumbuhkan keterampilan abad 21 (4C, pendidikan karakter, literasi) siswa	

7. Penyampaian Justifikasi materi secara komprehensif

Kurang Sekali		Kurang			Baik			Baik Sekali	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Guru tidak menyampaikan pentingnya materi		Guru menyampaikan pentingnya materi tetapi argumentasinya kurang kuat			Guru menyampaikan pentingnya materi dengan argumentasi yang kuat			Guru menyampaikan pentingnya materi dengan argumentasi yang kuat dari berbagai sudut pandang (keilmuan, kehidupan)	

8. Penyampaian materi secara runtut dan kohesif (saling keterkaitan)

Kurang Sekali		Kurang			Baik			Baik Sekali	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Guru menyampaikan materi yang dikembangkan dengan urutan yang tidak logis dan kohesif		Guru menyampaikan materi yang dikembangkan dengan urutan yang kurang logis dan kohesif.			Guru menyampaikan materi yang dikembangkan dengan urutan yang logis dan kohesif.			Guru menyampaikan materi yang dikembangkan dengan urutan yang logis dan kohesif, dengan bahasa yang mudah dipahami.	

9. Relevansi materi dengan kehidupan nyata

Kurang Sekali		Kurang			Baik			Baik Sekali	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Guru menyampaikan materi tetapi tidak relevan dengan kehidupan nyata		Guru menyampaikan materi yang relevan dengan kehidupan nyata, namun tidak disertai contoh konkrit			Guru menyampaikan materi yang relevan dengan kehidupan nyata dan disertai contoh konkrit.			Guru menyampaikan materi yang relevan dengan kehidupan nyata dan disertai contoh konkrit, serta disajikan dalam uraian yang jelas	

C. LANGKAH-LANGKAH (KEGIATAN) PEMBELAJARAN

10. Penerapan Strategi Pembelajaran berbasis TPACK dan Keterampilan Abad 21

Kurang Sekali		Kurang			Baik			Baik Sekali	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Guru tidak menerapkan strategi dan model pembelajaran berbasis TPACK dan Keterampilan abad 21		Guru kurang menerapkan strategi dan model pembelajaran berbasis TPACK dan Keterampilan abad 21			Guru menerapkan strategi dan model pembelajaran berbasis TPACK dan Keterampilan abad 21			Guru menerapkan strategi dan model pembelajaran berbasis TPACK dan Keterampilan abad 21 yang secara komprehensif	

*) LMS, online media, online resource, online library

11. Memanfaatkan media pembelajaran yang menarik dan kreatif untuk memudahkan penjelasan

Kurang Sekali		Kurang			Baik			Baik Sekali	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Guru tidak menggunakan multi-media pembelajaran.		Guru menggunakan multi-media pembelajaran yang kurang menarik dan kreatif.			Guru menggunakan multi-media pembelajaran yang menarik dan kreatif serta memudahkan penjelasan.			Guru menggunakan multi-media pembelajaran yang menarik dan kreatif serta memudahkan penjelasan, yang didukung dengan pemanfaatan TI (google fit, dll).	

D. MELAKSANAKAN EVALUASI PROSES DAN HASIL BELAJAR

12. Melaksanakan evaluasi proses pembelajaran

Kurang Sekali		Kurang			Baik			Baik Sekali	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Guru tidak melakukan evaluasi proses pembelajaran.		Guru melakukan evaluasi proses pembelajaran, namun menggunakan cara/metode (tidak mengganggu PBM) yang kurang tepat atau instrumen yang kurang valid			Guru melakukan evaluasi proses pembelajaran, menggunakan cara/metode yang tepat (tidak mengganggu PBM), menggunakan instrumen yang valid			Guru melakukan evaluasi proses pembelajaran, menggunakan cara/metode yang tepat (tidak mengganggu PBM), menggunakan instrumen yang valid, memanfaatkan teknologi informasi sebagai media dalam melakukan penilaian (web-based assessment)	

13. Melaksanakan evaluasi hasil belajar

Kurang Sekali		Kurang			Baik			Baik Sekali	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Guru tidak melaksanakan evaluasi hasil belajar (kompetensi esensial).		Guru melaksanakan evaluasi hasil belajar (kompetensi esensial), menggunakan cara/metode yang kurang tepat, atau			Guru melaksanakan evaluasi hasil belajar (kompetensi esensial), menggunakan cara/metode yang tepat, menggunakan			Guru melaksanakan evaluasi hasil belajar (kompetensi esensial), menggunakan cara/metode yang tepat, menggunakan instrumen yang	

	menggunakan instrumen yang kurang valid mencakup salah satu penilaian sikap, pengetahuan dan keterampilan.	instrumen yang valid, mencakup penilaian sikap, pengetahuan dan keterampilan	valid, mencakup penilaian sikap, pengetahuan dan keterampilan, serta memanfaatkan teknologi informasi sebagai media penilaian.
--	--	--	--

E. PENUTUP PEMBELAJARAN

14. Melaksanakan Penilaian

Kurang Sekali		Kurang			Baik			Sangat Baik	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Guru tidak melaksanakan pendinginan.		Guru melaksanakan pendinginan dengan memilih jenis pendinginan yang kurang sesuai dengan karakteristik materi yang diajarkan.			Guru melaksanakan pendinginan dengan memilih jenis pendinginan yang sesuai dengan karakteristik materi yang diajarkan.			Guru melaksanakan pendinginan yang sesuai dengan karakteristik materi yang diajarkan, dan dilaksanakan secara runtut berdasarkan teori gerak yang benar.	

15. Melakukan Rangkuman dan Membimbing Siswa

Kurang Sekali		Kurang			Baik			Sangat Baik	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Guru tidak merangkum materi dan membimbing balikan.		Guru merangkum materi dengan membimbing siswa, namun kurang membimbing siswa dalam membuat rangkuman melalui recalling (berdiskusi kegiatan apa saja yang telah dilakukan siswa dan apa yang paling disukai).			Guru merangkum materi pembelajaran dengan membimbing siswa dalam membuat rangkuman melalui recalling (berdiskusi kegiatan apa saja yang telah dilakukan siswa dan apa yang paling disukai).			Guru merangkum materi pembelajaran dengan membimbing siswa dalam membuat rangkuman melalui recalling (berdiskusi kegiatan apa saja yang telah dilakukan siswa dan apa yang paling disukai), serta memberikan umpan balik secara proporsional.	

16. Melakukan Refleksi dan Melakukan Lanjut

Kurang Sekali		Kurang			Baik			Sangat Baik	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Guru tidak melakukan tindak lanjut dari hasil penilaian dan hasil refleksi.		Guru melakukan tindak lanjut hanya dari hasil penilaian atau hasil refleksi.			Guru melakukan tindak lanjut dari hasil penilaian dan hasil refleksi, dengan tindakan yang tepat, dan kegiatan yang dilakukan bervariasi (misalnya ada pengayaan, remedial, tugas) serta tindak lanjut untuk implementasi dalam kehidupan sehari-hari.			Guru melakukan tindak lanjut dari hasil penilaian dan hasil refleksi, dengan tindakan yang tepat, dan kegiatan yang dilakukan bervariasi (misalnya ada pengayaan, remedial, tugas) serta tindak lanjut untuk implementasi dalam kehidupan sehari-hari.	

F. KEPERIBADIAN

a) Memesona

17. Guru menampilkan wajah yang ceria

Kurang Sekali		Kurang			Baik			Sangat Baik	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Guru tidak menampilkan wajah yang ceria		Guru jarang menampilkan wajah yang ceria.			Guru menampilkan wajah yang ceria sesuai situasi kondisi namun kurang mendukung iklim belajar yang kondusif.			Guru menampilkan wajah yang ceria sesuai situasi kondisi sehingga mendukung iklim belajar yang kondusif.	

18. Guru memberikan perhatian pada siswa

Kurang Sekali		Kurang			Baik			Sangat Baik	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Guru tidak memberikan perhatian kepada semua siswa selama rentang waktu pembelajaran.		Guru memberikan perhatian kepada semua siswa pada sebagian kecil rentang waktu pembelajaran			Guru memberikan perhatian kepada semua siswa pada sebagian besar rentang waktu pembelajaran			Guru memberikan perhatian kepada semua siswa pada keseluruhan rentang waktu dari awal sampai akhir pembelajaran	

19. Guru menampilkan keserasian berbusana

Kurang Sekali		Kurang			Baik			Sangat Baik	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Guru berbusana dengan model dan warna yang tidak serasi.		Guru berbusana dengan model dan warna yang kurang serasi.			Guru berbusana dengan model dan warna yang serasi.			Guru berbusana dengan model dan warna yang sangat serasi dan enak dipandang.	

20. Guru menginspirasi dan memotivasi siswa

Kurang Sekali		Kurang			Baik			Sangat Baik	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Guru tidak menginspirasi dan memotivasi.		Guru memberi inspirasi dan motivasi yang kurang tepat kepada siswa.			Guru memberi inspirasi dan motivasi yang tepat kepada siswa.			Guru memberi inspirasi dan motivasi yang sangat tepat kepada siswa.	

b) Berwibawa

21. Guru bertutur kata yang santun dan artikulatif

Kurang Sekali		Kurang			Baik			Sangat Baik	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Guru tidak bertutur kata yang santun dan artikulatif selama rentang waktu pembelajaran.		Guru bertutur kata yang santun dan artikulatif pada sebagian kecil rentang waktu pembelajaran.			Guru bertutur kata yang santun dan artikulatif pada sebagian besar rentang waktu pembelajaran.			Guru bertutur kata yang santun dan artikulatif pada keseluruhan rentang waktu dari awal sampai akhir pembelajaran.	

waktu pembelajaran.			
---------------------	--	--	--

22. Guru berperilaku yang disegani

Kurang Sekali		Kurang			Baik			Sangat Baik	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Tidak ada siswa yang patuh dan hormat.		Guru menampilkan perilaku yang dihormati dan dipatuhi pada sebagian kecil siswa..			Guru menampilkan perilaku yang dihormati dan dipatuhi pada sebagian besar siswa			Guru menampilkan perilaku yang dihormati dan dipatuhi oleh seluruh siswa.	

23. Guru berpenampilan diri yang tenang

Kurang Sekali		Kurang			Baik			Sangat Baik	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Guru menampilkan sikap gugup dalam menghadapi masalah sehingga menimbulkan kepanikan pada siswanya..		Guru jarang menampilkan sikap tidak tampak gugup dalam menghadapi masalah sehingga tidak menimbulkan kepanikan pada siswanya..			Guru sering menampilkan sikap tidak tampak gugup dalam menghadapi masalah sehingga tidak menimbulkan kepanikan pada siswanya..			Guru selalu menampilkan sikap tidak tampak gugup dalam menghadapi masalah sehingga tidak menimbulkan kepanikan pada siswanya..	

24. Guru berperilaku yang adil dan objektif

Kurang Sekali		Kurang			Baik			Sangat Baik	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Guru menunjukkan perlakuan yang tidak adil dan objektif.		Guru menunjukkan perlakuan yang kurang adil dan objektif.			Guru menunjukkan perlakuan yang adil dan objektif.			Guru menunjukkan perlakuan yang sangat adil dan objektif pada seluruh aktivitas.	

c) Tegas

25. Guru memberikan tanggapan kepada siswa

Kurang Sekali		Kurang			Baik			Sangat Baik	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Guru tidak memberi tanggapan kepada siswa		Guru kurang konsisten menanggapi semua siswa yang membutuhkan.			Guru secara konsisten menanggapi sebagian besar siswa yang membutuhkan.			Guru secara konsisten menanggapi semua siswa yang membutuhkan.	

26. Guru memberikan tanggapan kepada siswa

Kurang Sekali		Kurang			Baik			Sangat Baik	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Guru tampil tidak percaya diri.		Guru jarang tampil meyakinkan			Guru tampil dengan yakin pada sebagian besar kondisi .			Guru tampil penuh keyakinan	

27. Guru berbicara dengan tegas

Kurang Sekali		Kurang			Baik			Sangat Baik	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Guru tidak berbicara dengan jelas dan penuh keraguan		Guru jarang berbicara dengan kurang tegas.			Guru sering berbicara dengan jelas dan tidak ragu-ragu.			Guru selalu berbicara dengan jelas dan tidak ragu-ragu.	

d) Penuh Panggilan Jiwa

28. Guru berpenampilan sigap

Kurang Sekali		Kurang			Baik			Sangat Baik	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Guru menampilkan perilaku yang tidak semangat dan tidak meyakinkan.		Guru menampilkan perilaku yang kurang semangat, meyakinkan, dan cepat.			Guru menampilkan perilaku yang semangat, meyakinkan, dan cepat.			Guru menampilkan perilaku yang sangat semangat, meyakinkan, cepat, dan tangkas.	

29. Guru menampilkan ekspresi antusias

Kurang Sekali		Kurang			Baik			Sangat Baik	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Guru tidak pernah menampilkan ekspresi yang penuh semangat..		Guru jarang menampilkan ekspresi yang penuh semangat..			Guru sering menampilkan ekspresi yang penuh semangat..			Guru selalu menampilkan ekspresi yang penuh semangat..	

30. Guru tulus ikhlas memberikan bantuan pada siswa

Kurang Sekali		Kurang			Baik			Sangat Baik	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Guru tidak pernah hadir membantu para siswa dengan setulus hati..		Guru jarang hadir membantu para siswa dengan setulus hati..			Guru sering hadir membantu para siswa dengan setulus hati..			Guru selalu hadir membantu para siswa dengan setulus hati..	

e) Samapta

31. Guru berpenampilan bugar

Kurang Sekali		Kurang			Baik			Sangat Baik	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Guru tidak tampil enerjik dan segar..		Guru jarang tampil enerjik dan segar.			Guru sering tampil enerjik dan segar..			Guru selalu tampil enerjik dan segar.	

32. Guru berpenampilan yang ramah

Kurang Sekali		Kurang			Baik			Sangat Baik	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Guru tidak pernah bertutur kata dan bersikap manis.		Guru jarang bertutur kata dan bersikap manis.			Guru sering bertutur kata dan bersikap manis.			Guru selalu bertutur kata dan bersikap manis.	

33. Guru suka menolong kepada siswa

Kurang Sekali		Kurang			Baik			Sangat Baik	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Guru tidak pernah menolong para siswa dengan senang hati..		Guru jarang menolong para siswa dengan senang hati..			Guru sering menolong para siswa dengan senang hati.			Guru selalu menolong para siswa dengan senang hati.	

34. Guru berempati kepada siswa

Kurang Sekali		Kurang			Baik			Sangat Baik	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Guru tidak pernah memahami perasaan dan pikiran siswa..		Guru jarang memahami perasaan dan pikiran siswa..			Guru sering memahami perasaan dan pikiran siswa..			Guru selalu memahami perasaan dan pikiran siswa..	

$$\frac{312}{320} \times 100 = 97,5$$

Yogyakarta, 20. November 2020
Penilai,



Bartolomeus Bramasakti Nitisastro, S.Pd.
NIP -

**INSTRUMEN PENILAIAN KINERJA GURU PJOK
PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

Nama Guru : Gomang Genurianto
No. Peserta/NIM : 19711251038
Mata Pelajaran : PJOK
Materi Pokok : Pertolongan Pertama Pada Kecelakaan
Kelas/Semester : IX/I
Model Pembelajaran : *Project Based Learning*
Pertemuan ke : I

A. MEMBUKA PELAJARAN

1. Menyiapkan siswa secara mental

Kurang Sekali		Kurang			Baik			Baik Sekali	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Guru tidak melakukan aktivitas untuk membuat siswa merasa siap untuk belajar, meliputi pengaturan formasi berbaris siswa*, Penyampaian salam, berdo'a, menanyakan kondisi siswa, dan presensi.		Guru melakukan sebagian aktivitas untuk membuat siswa merasa siap untuk belajar, meliputi pengaturan formasi berbaris siswa*, penyampaian salam, berdo'a, menanyakan kondisi siswa, dan presensi dan dilakukan secara runtut			Guru melakukan aktivitas untuk membuat siswa merasa siap untuk belajar, meliputi pengaturan formasi berbaris siswa*, penyampaian salam, berdo'a, menanyakan kondisi siswa, dan presensi, tetapi kurang runtut dan komprehensif.			Guru melakukan aktivitas untuk membuat siswa merasa siap untuk belajar, meliputi pengaturan formasi berbaris siswa*, penyampaian salam, berdo'a, menanyakan kondisi siswa, dan presensi, semua kegiatan dilakukan secara runtut dan komprehensif.	

2. Memotivasi siswa

Kurang Sekali		Kurang			Baik			Baik Sekali	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Guru tidak memotivasi siswa		Guru menyampaikan manfaat mempelajari materi yang akan dipelajari (misalnya diperolehnya pengetahuan tentang kebugaran, kesehatan diri, kesehatan lingkungan); namun tidak menyampaikan penilaian yang akan dilakukan.			Guru menyampaikan manfaat mempelajari materi bagi siswa misalnya diperolehnya pengetahuan dan manfaat tentang kebugaran, kesehatan diri, kesehatan lingkungan}, serta menyampaikan penilaian yang akan dilakukan dengan dikemas secara kurang komprehensif.			Guru menyampaikan manfaat mempelajari materi bagi siswa (misalnya diperolehnya pengetahuan dan manfaat tentang kebugaran, kesehatan diri, kesehatan lingkungan}, serta menyampaikan penilaian yang akan dilakukan dengan dikemas secara komprehensif.	

3. Menyampaikan Apresepsi

Kurang Sekali		Kurang			Baik			Baik Sekali	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Guru tidak menyampaikan apresepsi		Guru mengajukan pertanyaan yang kurang mengaitkan pengetahuan sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari.			Guru menyampaikan apresepsi dengan meningkatkan perhatian siswa (misalnya dengan melakukan demonstrasi), mengajukan pertanyaan yang mengaitkan pengetahuan sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari dan mengaitkan dengan kehidupan sehari-hari.			Guru menyampaikan apresepsi dengan sangat jelas dan menarik; meningkatkan perhatian siswa (misalnya dengan melakukan demonstrasi), mengajukan pertanyaan yang mengaitkan pengetahuan sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari, mengaitkan dengan kehidupan sehari-hari, dan mengaitkan dengan isu mutakhir	

4. Menyampaikan tujuan dan cakupan materi pembelajaran

Kurang Sekali		Kurang			Baik			Baik Sekali	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Guru tidak menyampaikan tujuan dan cakupan materi pembelajaran		Guru hanya menyampaikan tujuan atau cakupan materi pembelajaran			Guru menyampaikan tujuan dan cakupan materi pembelajaran dengan sistematis.			Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan cakupan materi secara sistematis dan lengkap, mencakup tujuan klasikal dan individual.	

5. Menyiapkan siswa secara fisik

Kurang Sekali		Kurang			Baik			Baik Sekali	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Guru tidak memfasilitasi aktivitas pemanasan.		Guru memfasilitasi aktivitas pemanasan yang kurang sesuai dengan karakteristik materi yang diajarkan.			Guru memfasilitasi aktivitas pemanasan dengan memilih jenis pemanasan yang sesuai dengan karakteristik materi yang diajarkan.			Guru memfasilitasi aktivitas pemanasan dengan memilih jenis pemanasan yang sesuai dengan karakteristik materi yang diajarkan, dan dilaksanakan secara runtut berdasarkan teori gerak yang benar.	

**B. PENGUASAAN MATERI AJAR SESUAI DENGAN KD/TUJUAN DAN BERBASIS TPACK
(TECHNOLOGICAL, PEDAGOGICAL, CONTENT KNOWLEDGE)**

6. Penyampaian cakupan materi

Kurang Sekali		Kurang			Baik			Baik Sekali	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Guru tidak menyajikan cakupan materi esensial		Guru menyajikan materi esensial menggunakan daring dan luring, namun kurang terorganisir, kurang mengaktifkan siswa,			Guru menyajikan materi esensial menggunakan daring dan atau luring, secara terorganisir, mengaktifkan siswa.			Guru menyajikan materi esensial menggunakan daring dan atau luring, secara terorganisir, mengaktifkan siswa, dan mampu menumbuhkan keterampilan abad 21 (4C, pendidikan karakter, literasi) siswa	

7. Penyampaian Justifikasi materi secara komprehensif

Kurang Sekali		Kurang			Baik			Baik Sekali	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Guru tidak menyampaikan pentingnya materi		Guru menyampaikan pentingnya materi tetapi argumentasinya kurang kuat			Guru menyampaikan pentingnya materi dengan argumentasi yang kuat			Guru menyampaikan pentingnya materi dengan argumentasi yang kuat dari berbagai sudut pandang (keilmuan, kehidupan)	

8. Penyampaian materi secara runtut dan kohesif (saling keterkaitan)

Kurang Sekali		Kurang			Baik			Baik Sekali	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Guru menyampaikan materi yang dikembangkan dengan urutan yang tidak logis dan kohesif		Guru menyampaikan materi yang dikembangkan dengan urutan yang kurang logis dan kohesif.			Guru menyampaikan materi yang dikembangkan dengan urutan yang logis dan kohesif.			Guru menyampaikan materi yang dikembangkan dengan urutan yang logis dan kohesif, dengan bahasa yang mudah dipahami.	

9. Relevansi materi dengan kehidupan nyata

Kurang Sekali		Kurang			Baik			Baik Sekali	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Guru menyampaikan materi tetapi tidak relevan dengan kehidupan nyata		Guru menyampaikan materi yang relevan dengan kehidupan nyata, namun tidak disertai contoh konkrit			Guru menyampaikan materi yang relevan dengan kehidupan nyata dan disertai contoh konkrit.			Guru menyampaikan materi yang relevan dengan kehidupan nyata dan disertai contoh konkrit, serta disajikan dalam uraian yang jelas	

C. LANGKAH-LANGKAH (KEGIATAN) PEMBELAJARAN

10. Penerapan Strategi Pembelajaran berbasis TPACK dan Keterampilan Abad 21

Kurang Sekali		Kurang			Baik			Baik Sekali	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Guru tidak menerapkan strategi dan model pembelajaran berbasis TPACK dan Keterampilan abad 21		Guru kurang menerapkan strategi dan model pembelajaran berbasis TPACK dan Keterampilan abad 21			Guru menerapkan strategi dan model pembelajaran berbasis TPACK dan Keterampilan abad 21			Guru menerapkan strategi dan model pembelajaran berbasis TPACK dan Keterampilan abad 21 yang secara komprehensif	

*) LMS, online media, online resource, online library

11. Memanfaatkan media pembelajaran yang menarik dan kreatif untuk memudahkan penjelasan

Kurang Sekali		Kurang			Baik			Baik Sekali	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Guru tidak menggunakan multi-media pembelajaran.		Guru menggunakan multi-media pembelajaran yang kurang menarik dan kreatif.			Guru menggunakan multi-media pembelajaran yang menarik dan kreatif serta memudahkan penjelasan.			Guru menggunakan multi-media pembelajaran yang menarik dan kreatif serta memudahkan penjelasan, yang didukung dengan pemanfaatan TI (google fit, dll).	

D. MELAKSANAKAN EVALUASI PROSES DAN HASIL BELAJAR

12. Melaksanakan evaluasi proses pembelajaran

Kurang Sekali		Kurang			Baik			Baik Sekali	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Guru tidak melakukan evaluasi proses pembelajaran.		Guru melakukan evaluasi proses pembelajaran, namun menggunakan cara/metode (tidak mengganggu PBM) yang kurang tepat atau instrumen yang kurang valid			Guru melakukan evaluasi proses pembelajaran, menggunakan cara/metode yang tepat (tidak mengganggu PBM), menggunakan instrumen yang valid			Guru melakukan evaluasi proses pembelajaran, menggunakan cara/metode yang tepat (tidak mengganggu PBM), menggunakan instrumen yang valid, memanfaatkan teknologi informasi sebagai media dalam melakukan penilaian (web-based assessment)	

13. Melaksanakan evaluasi hasil belajar

Kurang Sekali		Kurang			Baik			Baik Sekali	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Guru tidak melaksanakan evaluasi hasil belajar (kompetensi esensial).		Guru melaksanakan evaluasi hasil belajar (kompetensi esensial), menggunakan cara/metode yang kurang tepat, atau			Guru melaksanakan evaluasi hasil belajar (kompetensi esensial), Menggunakan cara/metode yang tepat, menggunakan			Guru melaksanakan evaluasi hasil belajar (kompetensi esensial), menggunakan cara/metode yang tepat, menggunakan instrumen yang	

	menggunakan instrumen yang kurang valid, mencakup salah satu penilaian sikap, pengetahuan dan keterampilan.	instrumen yang valid, mencakup penilaian sikap, pengetahuan dan keterampilan	valid, mencakup penilaian sikap, pengetahuan dan keterampilan, serta memanfaatkan teknologi informasi sebagai media penilaian.
--	---	--	--

E.PENUTUP PEMBELAJARAN

14. Melakukan pendinginan

Kurang Sekali		Kurang			Baik			Sangat Baik	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Guru tidak melaksanakan pendinginan.		Guru melaksanakan pendinginan dengan memilih jenis pendinginan yang kurang sesuai dengan karakteristik materi yang diajarkan.			Guru melaksanakan pendinginan dengan memilih jenis pendinginan yang sesuai dengan karakteristik materi yang diajarkan.			Guru melaksanakan pendinginan yang sesuai dengan karakteristik materi yang diajarkan, dan dilaksanakan secara runtut berdasarkan teori gerak yang benar.	

15. Merangkum materi dan balikan pembelajaran

Kurang Sekali		Kurang			Baik			Sangat Baik	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Guru tidak merangkum materi dan memberi balikan.		Guru merangkum materi dengan melibatkan siswa, namun kurang membimbing siswa dalam membuat rangkuman melalui recalling(berdiskusi kegiatan apa saja yang telah dilakukan siswa dan apa yang paling disukai).			Guru merangkum materi pembelajaran dengan melibatkan siswa, dengan membimbing siswa dalam membuat rangkuman melalui recalling(berdiskusi kegiatan apa saja yang telah dilakukan siswa dan apa yang paling disukai).			Guru merangkum materi pembelajaran dengan melibatkan siswa, seperti membimbing siswa dalam membuat rangkuman melalui recalling(berdiskusi kegiatan apa saja yang telah dilakukan siswa dan apa yang paling disukai), serta memberikan umpan balik secara proporsional.	

16. Melakukan refleksi dan tindak lanjut

Kurang Sekali		Kurang			Baik			Sangat Baik	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Guru tidak melakukan tindak lanjut dari hasil penilaian dan hasil refleksi..		Guru melakukan tindak lanjut hanya dari hasil penilaian atau hasil refleksi.			Guru melakukan tindak lanjut dari hasil penilaian dan hasil refleksi, dengan tindakan yang tepat, dan kegiatan yang dilakukan bervariasi (misalnya ada pengayaan, remedial, tugas) serta tindak lanjut untuk pertemuan berikutnya dan implementasi dalam kehidupan sehari hari			Guru melakukan tindak lanjut dari hasil penilaian dan hasil refleksi, dengan tindakan yang tepat, dan kegiatan yang dilakukan bervariasi (misalnya ada pengayaan, remedial, tugas) serta tindak lanjut untuk pertemuan berikutnya dan implementasi dalam kehidupan sehari hari dengan memanfaatkan IT sebagai medianya.	

F. KEPERIBADIAN

a) Memesona

17. Guru menampilkan wajah yang ceria

Kurang Sekali		Kurang			Baik			Sangat Baik	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Guru tidak menampilkan wajah yang ceria		Guru jarang menampilkan wajah yang ceria.			Guru menampilkan wajah yang ceria sesuai situasi kondisi namun kurang mendukung iklim belajar yang kondusif.			Guru menampilkan wajah yang ceria sesuai situasi kondisi sehingga mendukung iklim belajar yang kondusif.	

18. Guru memberikan perhatian pada siswa

Kurang Sekali		Kurang			Baik			Sangat Baik	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Guru tidak memberikan perhatian kepada semua siswa selama rentang waktu pembelajaran.		Guru memberikan perhatian kepada semua siswa pada sebagian kecil rentang waktu pembelajaran			Guru memberikan perhatian kepada semua siswa pada sebagian besar rentang waktu pembelajaran			Guru memberikan perhatian kepada semua siswa pada keseluruhan rentang waktu dari awal sampai akhir pembelajaran	

19. Guru menampilkan keserasian berbusana

Kurang Sekali		Kurang			Baik			Sangat Baik	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Guru berbusana dengan model dan warna yang tidak serasi.		Guru berbusana dengan model dan warna yang kurang serasi.			Guru berbusana dengan model dan warna yang serasi.			Guru berbusana dengan model dan warna yang sangat serasi dan enak dipandang.	

20. Guru menginspirasi dan memotivasi siswa

Kurang Sekali		Kurang			Baik			Sangat Baik	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Guru tidak menginspirasi dan memotivasi.		Guru memberi inspirasi dan motivasi yang kurang tepat kepada siswa.			Guru memberi inspirasi dan motivasi yang tepat kepada siswa.			Guru memberi inspirasi dan motivasi yang sangat tepat kepada siswa.	

b) Berwibawa

21. Guru bertutur kata yang santun dan artikulatif

Kurang Sekali		Kurang			Baik			Sangat Baik	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Guru tidak bertutur kata yang santun dan artikulatif selama rentang waktu pembelajaran.		Guru bertutur kata yang santun dan artikulatif pada sebagian kecil rentang waktu pembelajaran.			Guru bertutur kata yang santun dan artikulatif pada sebagian besar rentang waktu pembelajaran.			Guru bertutur kata yang santun dan artikulatif pada keseluruhan rentang waktu dari awal sampai akhir pembelajaran.	

waktu pembelajaran.			
---------------------	--	--	--

22. Guru berperilaku yang disegani

Kurang Sekali		Kurang			Baik			Sangat Baik	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Tidak ada siswa yang patuh dan hormat.		Guru menampilkan perilaku yang dihormati dan dipatuhi pada sebagian kecil siswa..			Guru menampilkan perilaku yang dihormati dan dipatuhi pada sebagian besar siswa			Guru menampilkan perilaku yang dihormati dan dipatuhi oleh seluruh siswa.	

23. Guru berpenampilan diri yang tenang

Kurang Sekali		Kurang			Baik			Sangat Baik	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Guru menampilkan sikap gugup dalam menghadapi masalah sehingga menimbulkan kepanikan pada siswanya..		Guru jarang menampilkan sikap tidak tampak gugup dalam menghadapi masalah sehingga tidak menimbulkan kepanikan pada siswanya.			Guru sering menampilkan sikap tidak tampak gugup dalam menghadapi masalah sehingga tidak menimbulkan kepanikan pada siswanya..			Guru selalu menampilkan sikap tidak tampak gugup dalam menghadapi masalah sehingga tidak menimbulkan kepanikan pada siswanya..	

24. Guru berperilaku yang adil dan objektif.

Kurang Sekali		Kurang			Baik			Sangat Baik	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Guru menunjukkan perlakuan yang tidak adil dan objektif.		Guru menunjukkan perlakuan yang kurang adil dan objektif.			Guru menunjukkan perlakuan yang adil dan objektif.			Guru menunjukkan perlakuan yang sangat adil dan objektif pada seluruh aktivitas.	

c) Tegas

25. Guru memberikan tanggapan kepada siswa

Kurang Sekali		Kurang			Baik			Sangat Baik	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Guru tidak memberi tanggapan kepada siswa		Guru kurang konsisten menanggapi semua siswa yang membutuhkan.			Guru secara konsisten menanggapi sebagian besar siswa yang membutuhkan.			Guru secara konsisten menanggapi semua siswa yang membutuhkan.	

26. Guru memberikan tanggapan kepada siswa

Kurang Sekali		Kurang			Baik			Sangat Baik	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Guru tampil tidak percaya diri.		Guru jarang tampil meyakinkan			Guru tampil dengan yakin pada sebagian besar kondisi .			Guru tampil penuh keyakinan	

27. Guru berbicara dengan tegas

Kurang Sekali		Kurang			Baik			Sangat Baik	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Guru tidak berbicara dengan jelas.dan penuh keraguan		Guru jarang berbicara dengan kurang tegas.			Guru sering berbicara dengan jelas dan tidak ragu-ragu.			Guru selalu berbicara dengan jelas dan tidak ragu-ragu.	

d) Penuh Panggilan Jiwa

28. Guru berpenampilan sigap

Kurang Sekali		Kurang			Baik			Sangat Baik	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Guru menampilkan perilaku yang tidak semangat dan tidak meyakinkan.		Guru menampilkan perilaku yang kurang semangat, meyakinkan, dan cepat.			Guru menampilkan perilaku yang semangat, meyakinkan, dan cepat.			Guru menampilkan perilaku yang sangat semangat, meyakinkan, cepat, dan tangkas.	

29. Guru menampilkan ekspresi antusias

Kurang Sekali		Kurang			Baik			Sangat Baik	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Guru tidak pernah menampilkan ekspresi yang penuh semangat..		Guru jarang menampilkan ekspresi yang penuh semangat..			Guru sering menampilkan ekspresi yang penuh semangat..			Guru selalu menampilkan ekspresi yang penuh semangat..	

30. Guru tulus ikhlas memberikan bantuan pada siswa

Kurang Sekali		Kurang			Baik			Sangat Baik	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Guru tidak pernah hadir membantu para siswa dengan setulus hati..		Guru jarang hadir membantu para siswa dengan setulus hati..			Guru sering hadir membantu para siswa dengan setulus hati..			Guru selalu hadir membantu para siswa dengan setulus hati..	

e) Samapta

31. Guru berpenampilan bugar

Kurang Sekali		Kurang			Baik			Sangat Baik	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Guru tidak tampil enerjik dan segar..		Guru jarang tampil enerjik dan segar.			Guru sering tampil enerjik dan segar..			Guru selalu tampil enerjik dan segar.	

32. Guru berpenampilan yang ramah

Kurang Sekali		Kurang			Baik			Sangat Baik	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Guru tidak pernah bertutur kata dan bersikap manis.		Guru jarang bertutur kata dan bersikap manis.			Guru sering bertutur kata dan bersikap manis.			Guru selalu bertutur kata dan bersikap manis.	

33. Guru suka menolong kepada siswa

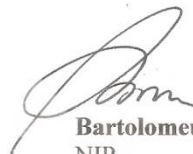
Kurang Sekali		Kurang			Baik			Sangat Baik	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Guru tidak pernah menolong para siswa dengan senang hati..		Guru jarang menolong para siswa dengan senang hati..			Guru sering menolong para siswa dengan senang hati.			Guru selalu menolong para siswa dengan senang hati.	

34. Guru berempati kepada siswa

Kurang Sekali		Kurang			Baik			Sangat Baik	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Guru tidak pernah memahami perasaan dan pikiran siswa..		Guru jarang memahami perasaan dan pikiran siswa..			Guru sering memahami perasaan dan pikiran siswa..			Guru selalu memahami perasaan dan pikiran siswa..	

$$\frac{297}{320} \times 100 = 92,81$$

Yogyakarta, 16 November 2020
Penilai,



Bartolomeus Bramasakti Nitisastro, S.Pd.
NIP -

**INSTRUMEN PENILAIAN KINERJA GURU PJOK
PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

Nama Guru : Gomang Genurianto
No. Peserta/NIM : 19711251038
Mata Pelajaran : PJOK
Materi Pokok : Pertolongan Pertama Pada Kecelakaan
Kelas/Semester : IX/I
Model Pembelajaran : *Project Based Learning*
Pertemuan ke : II

A. MEMBUKA PELAJARAN

1. Menyiapkan siswa secara mental

Kurang Sekali		Kurang			Baik			Baik Sekali	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Guru tidak melakukan aktivitas untuk membuat siswa merasa siap untuk belajar, meliputi pengaturan formasi berbaris siswa*, Penyampaian salam, berdo'a, menanyakan kondisi siswa, dan presensi.		Guru melakukan sebagian aktivitas untuk membuat siswa merasa siap untuk belajar, meliputi pengaturan formasi berbaris siswa*, penyampaian salam, berdo'a, menanyakan kondisi siswa, dan presensi dan dilakukan secara runtut			Guru melakukan aktivitas untuk membuat siswa merasa siap untuk belajar, meliputi pengaturan formasi berbaris siswa*, penyampaian salam, berdo'a, menanyakan kondisi siswa, dan presensi, tetapi kurang runtut dan komprehensif.			Guru melakukan aktivitas untuk membuat siswa merasa siap untuk belajar, meliputi pengaturan formasi berbaris siswa*, penyampaian salam, berdo'a, menanyakan kondisi siswa, dan presensi, semua kegiatan dilakukan secara runtut dan komprehensif.	

2. Memotivasi siswa

Kurang Sekali		Kurang			Baik			Baik Sekali	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Guru tidak memotivasi siswa		Guru menyampaikan manfaat mempelajari materi yang akan dipelajari (misalnya diperolehnya pengetahuan tentang kebugaran, kesehatan diri, kesehatan lingkungan); namun tidak menyampaikan penilaian yang akan dilakukan.			Guru menyampaikan manfaat mempelajari materi bagi siswa misalnya diperolehnya pengetahuan dan manfaat tentang kebugaran, kesehatan diri, kesehatan lingkungan}, serta menyampaikan. penilaian yang akan dilakukan dengan dikemas secara kurang komprehensif.			Guru menyampaikan manfaat mempelajari materi bagi siswa (misalnya diperolehnya pengetahuan dan manfaat tentang kebugaran, kesehatan diri, kesehatan lingkungan}, serta menyampaikan penilaian yang akan dilakukan dengan dikemas secara komprehensif.	

3. Menyampaikan Apresepsi

Kurang Sekali		Kurang			Baik			Baik Sekali	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Guru tidak menyampaikan apresepsi		Guru mengajukan pertanyaan yang kurang mengaitkan pengetahuan sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari.			Guru menyampaikan apresepsi dengan meningkatkan perhatian siswa (misalnya dengan melakukan demonstrasi), mengajukan pertanyaan yang mengaitkan pengetahuan sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari dan mengaitkan dengan kehidupan sehari-hari.			Guru menyampaikan apresepsi dengan sangat jelas dan menarik: meningkatkan perhatian siswa (misalnya dengan melakukan demonstrasi), mengajukan pertanyaan yang mengaitkan pengetahuan sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari, mengaitkan dengan kehidupan sehari-hari, dan mengaitkan dengan isu mutakhir	

4. Menyampaikan tujuan dan cakupan materi pembelajaran

Kurang Sekali		Kurang			Baik			Baik Sekali	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Guru tidak menyampaikan tujuan dan cakupan materi pembelajaran		Guru hanya menyampaikan tujuan atau cakupan materi pembelajaran			Guru menyampaikan tujuan dan cakupan materi pembelajaran dengan sistematis.			Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan cakupan materi secara sistematis dan lengkap, mencakup tujuan klasikal dan individual.	

5. Menyiapkan siswa secara fisik

Kurang Sekali		Kurang			Baik			Baik Sekali	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Guru tidak memfasilitasi aktivitas pemanasan.		Guru memfasilitasi aktivitas pemanasan yang kurang sesuai dengan karakteristik materi yang diajarkan.			Guru memfasilitasi aktivitas pemanasan dengan memilih jenis pemanasan yang sesuai dengan karakteristik materi yang diajarkan.			Guru memfasilitasi aktivitas pemanasan dengan memilih jenis pemanasan yang sesuai dengan karakteristik materi yang diajarkan, dan dilaksanakan secara runtut berdasarkan teori gerak yang benar.	

**B. PENGUASAAN MATERI AJAR SESUAI DENGAN KD/TUJUAN DAN BERBASIS TPACK
(TECHNOLOGICAL, PEDAGOGICAL, CONTENT KNOWLEDGE)**

6. Penyampaian cakupan materi

Kurang Sekali		Kurang			Baik			Baik Sekali	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Guru tidak menyajikan cakupan materi esensial		Guru menyajikan materi esensial menggunakan daring dan luring, namun kurang terorganisir, kurang mengaktifkan siswa,			Guru menyajikan materi esensial menggunakan daring dan atau luring, secara terorganisir, mengaktifkan siswa.			Guru menyajikan materi esensial menggunakan daring dan atau luring, secara terorganisir, mengaktifkan siswa, dan mampu menumbuhkan keterampilan abad 21 (4C, pendidikan karakter, literasi) siswa	

7. Penyampaian Justifikasi materi secara komprehensif

Kurang Sekali		Kurang			Baik			Baik Sekali	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Guru tidak menyampaikan pentingnya materi		Guru menyampaikan pentingnya materi tetapi argumentasinya kurang kuat			Guru menyampaikan pentingnya materi dengan argumentasi yang kuat			Guru menyampaikan pentingnya materi dengan argumentasi yang kuat dari berbagai sudut pandang (keilmuan, kehidupan)	

8. Penyampaian materi secara runtut dan kohesif (saling keterkaitan)

Kurang Sekali		Kurang			Baik			Baik Sekali	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Guru menyampaikan materi yang dikembangkan dengan urutan yang tidak logis dan kohesif		Guru menyampaikan materi yang dikembangkan dengan urutan yang kurang logis dan kohesif.			Guru menyampaikan materi yang dikembangkan dengan urutan yang logis dan kohesif.			Guru menyampaikan materi yang dikembangkan dengan urutan yang logis dan kohesif, dengan bahasa yang mudah dipahami.	

9. Relevansi materi dengan kehidupan nyata

Kurang Sekali		Kurang			Baik			Baik Sekali	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Guru menyampaikan materi tetapi tidak relevan dengan kehidupan nyata		Guru menyampaikan materi yang relevan dengan kehidupan nyata, namun tidak disertai contoh konkrit			Guru menyampaikan materi yang relevan dengan kehidupan nyata dan disertai contoh konkrit.			Guru menyampaikan materi yang relevan dengan kehidupan nyata dan disertai contoh konkrit, serta disajikan dalam uraian yang jelas	

C. LANGKAH-LANGKAH (KEGIATAN) PEMBELAJARAN

10. Penerapan Strategi Pembelajaran berbasis TPACK dan Keterampilan Abad 21

Kurang Sekali		Kurang			Baik			Baik Sekali	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Guru tidak menerapkan strategi dan model pembelajaran berbasis TPACK dan Keterampilan abad 21		Guru kurang menerapkan strategi dan model pembelajaran berbasis TPACK dan Keterampilan abad 21			Guru menerapkan strategi dan model pembelajaran berbasis TPACK dan Keterampilan abad 21			Guru menerapkan strategi dan model pembelajaran berbasis TPACK dan Keterampilan abad 21 yang secara komprehensif	

*) LMS, online media, online resource, online library

11. Memanfaatkan media pembelajaran yang menarik dan kreatif untuk memudahkan penjelasan

Kurang Sekali		Kurang			Baik			Baik Sekali	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Guru tidak menggunakan multi-media pembelajaran.		Guru menggunakan multi-media pembelajaran yang kurang menarik dan kreatif.			Guru menggunakan multi-media pembelajaran yang menarik dan kreatif serta memudahkan penjelasan.			Guru menggunakan multi-media pembelajaran yang menarik dan kreatif serta memudahkan penjelasan, yang didukung dengan pemanfaatan TI (google fit, dll).	

D. MELAKSANAKAN EVALUASI PROSES DAN HASIL BELAJAR

12. Melaksanakan evaluasi proses pembelajaran

Kurang Sekali		Kurang			Baik			Baik Sekali	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Guru tidak melakukan evaluasi proses pembelajaran.		Guru melakukan evaluasi proses pembelajaran, namun menggunakan cara/metode (tidak mengganggu PBM) yang kurang tepat atau instrumen yang kurang valid			Guru melakukan evaluasi proses pembelajaran, menggunakan cara/metode yang tepat (tidak mengganggu PBM), menggunakan instrumen yang valid			Guru melakukan evaluasi proses pembelajaran, menggunakan cara/metode yang tepat (tidak mengganggu PBM), menggunakan instrumen yang valid, memanfaatkan teknologi informasi sebagai media dalam melakukan penilaian (web-based assessment)	

13. Melaksanakan evaluasi hasil belajar

Kurang Sekali		Kurang			Baik			Baik Sekali	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Guru tidak melaksanakan evaluasi hasil belajar (kompetensi esensial).		Guru melaksanakan evaluasi hasil belajar (kompetensi esensial), menggunakan cara/metode yang kurang tepat, atau			Guru melaksanakan evaluasi hasil belajar (kompetensi esensial), Menggunakan cara/metode yang tepat, menggunakan			Guru melaksanakan evaluasi hasil belajar (kompetensi esensial), menggunakan cara/metode yang tepat, menggunakan instrumen yang	

	menggunakan instrumen yang kurang valid, mencakup salah satu penilaian sikap, pengetahuan dan keterampilan.	instrumen yang valid, mencakup penilaian sikap, pengetahuan dan keterampilan	valid, mencakup penilaian sikap, pengetahuan dan keterampilan, serta memanfaatkan teknologi informasi sebagai media penilaian.
--	---	--	--

E. PENUTUP PEMBELAJARAN

14. Melakukan pendinginan

Kurang Sekali		Kurang			Baik			Sangat Baik	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Guru tidak melaksanakan pendinginan.		Guru melaksanakan pendinginan dengan memilih jenis pendinginan yang kurang sesuai dengan karakteristik materi yang diajarkan.			Guru melaksanakan pendinginan dengan memilih jenis pendinginan yang sesuai dengan karakteristik materi yang diajarkan.			Guru melaksanakan pendinginan yang sesuai dengan karakteristik materi yang diajarkan, dan dilaksanakan secara runtut berdasarkan teori gerak yang benar.	

15. Merangkum materi dan balikan pembelajaran

Kurang Sekali		Kurang			Baik			Sangat Baik	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Guru tidak merangkum materi dan memberi balikan.		Guru merangkum materi dengan melibatkan siswa, namun kurang membimbing siswa dalam membuat rangkuman melalui recalling (berdiskusi kegiatan apa saja yang telah dilakukan siswa dan apa yang paling disukai).			Guru merangkum materi pembelajaran dengan melibatkan siswa, dengan membimbing siswa dalam membuat rangkuman melalui recalling (berdiskusi kegiatan apa saja yang telah dilakukan siswa dan apa yang paling disukai).			Guru merangkum materi pembelajaran dengan melibatkan siswa, seperti membimbing siswa dalam membuat rangkuman melalui recalling (berdiskusi kegiatan apa saja yang telah dilakukan siswa dan apa yang paling disukai), serta memberikan umpan balik secara proporsional.	

16. Melakukan refleksi dan tindak lanjut

Kurang Sekali		Kurang			Baik			Sangat Baik	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Guru tidak melakukan tindak lanjut dari hasil penilaian dan hasil refleksi..		Guru melakukan tindak lanjut hanya dari hasil penilaian atau hasil refleksi.			Guru melakukan tindak lanjut dari hasil penilaian dan hasil refleksi, dengan tindakan yang tepat, dan kegiatan yang dilakukan bervariasi (misalnya ada pengayaan, remedial, tugas) serta tindak lanjut untuk pertemuan berikutnya dan implementasi dalam kehidupan sehari-hari			Guru melakukan tindak lanjut dari hasil penilaian dan hasil refleksi, dengan tindakan yang tepat, dan kegiatan yang dilakukan bervariasi (misalnya ada pengayaan, remedial, tugas) serta tindak lanjut untuk pertemuan berikutnya dan implementasi dalam kehidupan sehari-hari dengan memanfaatkan IT sebagai medianya.	

F. KEPERIBADIAN

a) Memesona

17. Guru menampilkan wajah yang ceria

Kurang Sekali		Kurang			Baik			Sangat Baik	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Guru tidak menampilkan wajah yang ceria		Guru jarang menampilkan wajah yang ceria.			Guru menampilkan wajah yang ceria sesuai situasi kondisi namun kurang mendukung iklim belajar yang kondusif.			Guru menampilkan wajah yang ceria sesuai situasi kondisi sehingga mendukung iklim belajar yang kondusif.	

18. Guru memberikan perhatian pada siswa

Kurang Sekali		Kurang			Baik			Sangat Baik	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Guru tidak memberikan perhatian kepada semua siswa selama rentang waktu pembelajaran.		Guru memberikan perhatian kepada semua siswa pada sebagian kecil rentang waktu pembelajaran			Guru memberikan perhatian kepada semua siswa pada sebagian besar rentang waktu pembelajaran			Guru memberikan perhatian kepada semua siswa pada keseluruhan rentang waktu dari awal sampai akhir pembelajaran	

19. Guru menampilkan keserasian berbusana

Kurang Sekali		Kurang			Baik			Sangat Baik	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Guru berbusana dengan model dan warna yang tidak serasi.		Guru berbusana dengan model dan warna yang kurang serasi.			Guru berbusana dengan model dan warna yang serasi.			Guru berbusana dengan model dan warna yang sangat serasi dan enak dipandang.	

20. Guru menginspirasi dan memotivasi siswa

Kurang Sekali		Kurang			Baik			Sangat Baik	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Guru tidak menginspirasi dan memotivasi.		Guru memberi inspirasi dan motivasi yang kurang tepat kepada siswa.			Guru memberi inspirasi dan motivasi yang tepat kepada siswa.			Guru memberi inspirasi dan motivasi yang sangat tepat kepada siswa.	

b) Berwibawa

21. Guru bertutur kata yang santun dan artikulatif

Kurang Sekali		Kurang			Baik			Sangat Baik	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Guru tidak bertutur kata yang santun dan artikulatif selama rentang waktu pembelajaran.		Guru bertutur kata yang santun dan artikulatif pada sebagian kecil rentang waktu pembelajaran.			Guru bertutur kata yang santun dan artikulatif pada sebagian besar rentang waktu pembelajaran.			Guru bertutur kata yang santun dan artikulatif pada keseluruhan rentang waktu dari awal sampai akhir pembelajaran.	

waktu pembelajaran.			
---------------------	--	--	--

22. Guru berperilaku yang disegani

Kurang Sekali		Kurang			Baik			Sangat Baik	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Tidak ada siswa yang patuh dan hormat.		Guru menampilkan perilaku yang dihormati dan dipatuhi pada sebagian kecil siswa..			Guru menampilkan perilaku yang dihormati dan dipatuhi pada sebagian besar siswa			Guru menampilkan perilaku yang dihormati dan dipatuhi oleh seluruh siswa.	

23. Guru berpenampilan diri yang tenang

Kurang Sekali		Kurang			Baik			Sangat Baik	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Guru menampilkan sikap gugup dalam menghadapi masalah sehingga menimbulkan kepanikan pada siswanya..		Guru jarang menampilkan sikap tidak tampak gugup dalam menghadapi masalah sehingga tidak menimbulkan kepanikan pada siswanya.			Guru sering menampilkan sikap tidak tampak gugup dalam menghadapi masalah sehingga tidak menimbulkan kepanikan pada siswanya..			Guru selalu menampilkan sikap tidak tampak gugup dalam menghadapi masalah sehingga tidak menimbulkan kepanikan pada siswanya..	

24. Guru berperilaku yang adil dan objektif.

Kurang Sekali		Kurang			Baik			Sangat Baik	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Guru menunjukkan perlakuan yang tidak adil dan objektif.		Guru menunjukkan perlakuan yang kurang adil dan objektif.			Guru menunjukkan perlakuan yang adil dan objektif.			Guru menunjukkan perlakuan yang sangat adil dan objektif pada seluruh aktivitas.	

c) Tegas

25. Guru memberikan tanggapan kepada siswa

Kurang Sekali		Kurang			Baik			Sangat Baik	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Guru tidak memberi tanggapan kepada siswa		Guru kurang konsisten menanggapi semua siswa yang membutuhkan.			Guru secara konsisten menanggapi sebagian besar siswa yang membutuhkan.			Guru secara konsisten menanggapi semua siswa yang membutuhkan.	

26. Guru memberikan tanggapan kepada siswa

Kurang Sekali		Kurang			Baik			Sangat Baik	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Guru tampil tidak percaya diri.		Guru jarang tampil meyakinkan			Guru tampil dengan yakin pada sebagian besar kondisi .			Guru tampil penuh keyakinan	

27. Guru berbicara dengan tegas

Kurang Sekali		Kurang			Baik			Sangat Baik	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Guru tidak berbicara dengan jelas.dan penuh keraguan		Guru jarang berbicara dengan kurang tegas.			Guru sering berbicara dengan jelas dan tidak ragu-ragu.			Guru selalu berbicara dengan jelas dan tidak ragu-ragu.	

d) Penuh Panggilan Jiwa

28. Guru berpenampilan sigap

Kurang Sekali		Kurang			Baik			Sangat Baik	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Guru menampilkan perilaku yang tidak semangat dan tidak meyakinkan.		Guru menampilkan perilaku yang kurang semangat, meyakinkan, dan cepat.			Guru menampilkan perilaku yang semangat, meyakinkan, dan cepat.			Guru menampilkan perilaku yang sangat semangat, meyakinkan, cepat, dan tangkas.	

29. Guru menampilkan ekspresi antusias

Kurang Sekali		Kurang			Baik			Sangat Baik	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Guru tidak pernah menampilkan ekspresi yang penuh semangat..		Guru jarang menampilkan ekspresi yang penuh semangat..			Guru sering menampilkan ekspresi yang penuh semangat..			Guru selalu menampilkan ekspresi yang penuh semangat..	

30. Guru tulus ikhlas memberikan bantuan pada siswa

Kurang Sekali		Kurang			Baik			Sangat Baik	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Guru tidak pernah hadir membantu para siswa dengan setulus hati..		Guru jarang hadir membantu para siswa dengan setulus hati..			Guru sering hadir membantu para siswa dengan setulus hati..			Guru selalu hadir membantu para siswa dengan setulus hati..	

e) Samapta

31. Guru berpenampilan bugar

Kurang Sekali		Kurang			Baik			Sangat Baik	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Guru tidak tampil enerjik dan segar..		Guru jarang tampil enerjik dan segar.			Guru sering tampil enerjik dan segar..			Guru selalu tampil enerjik dan segar.	

32. Guru berpenampilan yang ramah

Kurang Sekali		Kurang			Baik			Sangat Baik	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Guru tidak pernah bertutur kata dan bersikap manis.		Guru jarang bertutur kata dan bersikap manis.			Guru sering bertutur kata dan bersikap manis.			Guru selalu bertutur kata dan bersikap manis.	

33. Guru suka menolong kepada siswa

Kurang Sekali		Kurang			Baik			Sangat Baik	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Guru tidak pernah menolong para siswa dengan senang hati..		Guru jarang menolong para siswa dengan senang hati..			Guru sering menolong para siswa dengan senang hati.			Guru selalu menolong para siswa dengan senang hati.	

34. Guru berempati kepada siswa

Kurang Sekali		Kurang			Baik			Sangat Baik	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Guru tidak pernah memahami perasaan dan pikiran siswa..		Guru jarang memahami perasaan dan pikiran siswa..			Guru sering memahami perasaan dan pikiran siswa..			Guru selalu memahami perasaan dan pikiran siswa..	

$$\frac{317}{320} \times 100 = 99.06$$

Yogyakarta, 20 November 2020
Penilai,



Bartolomeus Bramasakti Nitisastro, S.Pd.
NIP -

c. Analisis Butir Soal

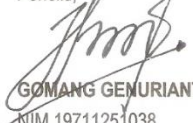
ANALISIS BUTIR SOAL PILIHAN GANDA

Satuan Pendidikan : SMPN 2 Mlati
 Nama Tes : UJI COBA INSTRUMEN
 Mata Pelajaran : PJOK
 Kelas/Program : IX
 Tanggal Tes : 10 November 2020
 SK/KD : 3.9 Memahami tindakan P3K pada kejadian darurat, baik pada diri sendiri maupun orang lain

No Butir	Daya Beda		Tingkat Kesukaran		Alternatif Jawaban Tidak Efektif	Kesimpulan Akhir
	Koefisien	Keterangan	Koefisien	Keterangan		
1	0,350	Baik	0,781	Mudah	-	Cukup Baik
2	0,672	Baik	0,625	Sedang	-	Baik
3	0,368	Baik	0,781	Mudah	-	Cukup Baik
4	0,608	Baik	0,531	Sedang	-	Baik
5	0,731	Baik	0,594	Sedang	-	Baik
6	0,755	Baik	0,719	Mudah	-	Cukup Baik
7	0,755	Baik	0,719	Mudah	-	Cukup Baik
8	0,744	Baik	0,625	Sedang	-	Baik
9	0,545	Baik	0,781	Mudah	-	Cukup Baik
10	0,809	Baik	0,656	Sedang	-	Baik
11	0,483	Baik	0,750	Mudah	-	Cukup Baik
12	0,351	Baik	0,875	Mudah	-	Cukup Baik
13	0,573	Baik	0,781	Mudah	-	Cukup Baik
14	0,746	Baik	0,563	Sedang	-	Baik
15	0,351	Baik	0,875	Mudah	-	Cukup Baik
16	0,759	Baik	0,750	Mudah	-	Cukup Baik
17	0,672	Baik	0,625	Sedang	-	Baik
18	0,744	Baik	0,625	Sedang	-	Baik
19	0,545	Baik	0,781	Mudah	-	Cukup Baik
20	0,805	Baik	0,688	Sedang	-	Baik
21	0,431	Baik	0,688	Sedang	-	Baik
22	0,401	Baik	0,313	Sedang	-	Baik
23	0,501	Baik	0,750	Mudah	-	Cukup Baik
24	0,731	Baik	0,594	Sedang	-	Baik
25	0,727	Baik	0,656	Sedang	-	Baik
26	0,759	Baik	0,750	Mudah	-	Cukup Baik
27	0,581	Baik	0,688	Sedang	-	Baik
28	0,474	Baik	0,563	Sedang	-	Baik
29	0,433	Baik	0,875	Mudah	-	Cukup Baik
30	0,545	Baik	0,781	Mudah	-	Cukup Baik

Yogyakarta, 12 November 2020

Peneliti,



GOMANG GENURIANTO, S.Pd., Gr.

NIM 19711251038

Uji Validitas Instrumen (Uji Coba Instrumen)
Hasil Belajar Aspek Pengetahuan

[illegible]

- e. Uji Reliabilitas Instrumen (Uji Coba Instrumen)
 Uji Reliabilitas Instrumen (Uji Coba Instrumen)
 Hasil Belajar Aspek Pengetahuan

➔ **Reliability**

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	32	100,0
	Excluded ^a	0	,0
	Total	32	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,941	30

- Uji Reliabilitas Instrumen (Uji Coba Instrumen)
 Kemampuan Interpersonal

➔ **Reliability**

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	32	100,0
	Excluded ^a	0	,0
	Total	32	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,944	30

f. Uji Normalitas Data

Uji Normalitas
Hasil Belajar Aspek Pengetahuan

Tests of Normality							
Hasil		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Aspek Pengetahuan	PreIDL	,165	25	,079	,961	25	,443
	PostIDL	,172	25	,054	,955	25	,330
	PrePJBL	,139	25	,200 [*]	,964	25	,503
	PostPJBL	,169	25	,063	,951	25	,264
*. This is a lower bound of the true significance.							
a. Lilliefors Significance Correction							

Uji Normalitas
Hasil Belajar Aspek Keterampilan

Tests of Normality							
Kelas		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Aspek Keterampilan	PretestIDL	,192	25	,019	,930	25	,087
	PosttestIDL	,219	25	,003	,870	25	,004
	PretestPJBL	,171	25	,058	,925	25	,067
	PosttestPJBL	,326	25	,000	,694	25	,000
a. Lilliefors Significance Correction							

Uji Normalitas
Kemampuan Interpersonal

Tests of Normality							
Kelas		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Kemampuan Interpersonal	PretestIDL	,128	25	,200 [*]	,967	25	,575
	PosttestIDL	,116	25	,200 [*]	,963	25	,470
	PretestPJBL	,125	25	,200 [*]	,979	25	,873
	PosttestPJBL	,074	25	,200 [*]	,974	25	,752
*. This is a lower bound of the true significance.							
a. Lilliefors Significance Correction							

g. Uji Homogenitas Data

Uji Homogenitas
Aspek Pengetahuan

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
→ Aspek Pengetahuan	Based on Mean	,389	1	48	,536
	Based on Median	,424	1	48	,518
	Based on Median and with adjusted df	,424	1	43,947	,518
	Based on trimmed mean	,407	1	48	,527

Uji Homogenitas
Aspek Keterampilan

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
→ Aspek Keterampilan	Based on Mean	2,756	1	48	,103
	Based on Median	3,060	1	48	,087
	Based on Median and with adjusted df	3,060	1	37,412	,088
	Based on trimmed mean	3,306	1	48	,075

Uji Homogenitas
Kemampuan Interpersonal

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
→ Kemampuan Interpersonal	Based on Mean	4,649	1	48	,036
	Based on Median	4,549	1	48	,038
	Based on Median and with adjusted df	4,549	1	40,077	,039
	Based on trimmed mean	4,627	1	48	,037

h. Uji Paired Sample T-test

Uji Paired Sample T-test Hasil Belajar Aspek Pengetahuan

→ T-Test

[DataSet5]

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest IDL	65,7344	25	10,56235	2,11247
	Posttest IDL	82,0000	25	8,60561	1,72112
Pair 2	Pretest PjBL	65,6000	25	10,61533	2,12307
	Posttest PjBL	81,4668	25	10,84762	2,16952

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pretest IDL & Posttest IDL	25	,974	,000
Pair 2	Pretest PjBL & Posttest PjBL	25	,677	,000

Paired Samples Test

		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest IDL - Posttest IDL	-16,26560	2,93732	,58746	-17,47807	-15,05313	-27,688	24	,000
Pair 2	Pretest PJBL - Posttest PJBL	-15,86680	8,62282	1,72456	-19,42612	-12,30748	-9,200	24	,000

Activate Windows
Go to Settings to activate Windows.

Uji *Wilcoxon*
Hasil Belajar Aspek Keterampilan

Wilcoxon Signed Ranks Test

Ranks				
		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Posttest IDL - Pretest IDL	Negative Ranks	0 ^a	,00	,00
	Positive Ranks	25 ^b	13,00	325,00
	Ties	0 ^c		
	Total	25		
Posttest PjBL - Pretest PjBL	Negative Ranks	0 ^d	,00	,00
	Positive Ranks	25 ^e	13,00	325,00
	Ties	0 ^f		
	Total	25		

a. Posttest IDL < Pretest IDL
 b. Posttest IDL > Pretest IDL
 c. Posttest IDL = Pretest IDL
 d. Posttest PjBL < Pretest PjBL
 e. Posttest PjBL > Pretest PjBL
 f. Posttest PjBL = Pretest PjBL

Test Statistics^a

	Posttest IDL - Pretest IDL	Posttest PjBL - Pretest PjBL
Z	-4,390 ^b	-4,422 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	,000	,000

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Activate Windows
Go to PC settings to activate Wind

Uji Paired Sample T-test Kemampuan Interpersonal

→ T-Test

[DataSet14]

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest IDL	68,0540	25	11,37200	2,27440
	Posttest IDL	80,45280	25	6,252862	1,250572
Pair 2	Pretest PjBL	64,1068	25	12,34785	2,46957
	Posttest IDL	80,0532	25	5,57412	1,11482

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pretest IDL & Posttest IDL	25	,336	,101
Pair 2	Pretest PjBL & Posttest IDL	25	,249	,230

Paired Samples Test

		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest IDL - Posttest IDL	-12,398800	10,983384	2,196677	-16,932518	-7,865082	-5,644	24	,000
Pair 2	Pretest PJBL - Posttest IDL	-15,94640	12,21600	2,44320	-20,98892	-10,90388	-6,527	24	,000

Activate Windows
Go to PC settings to activate Windows

i. Uji Independent Sample T-Test

Uji Independent Sample T-Test
Hasil Belajar Aspek Pengetahuan

➔ **T-Test**

[DataSet13]

Group Statistics

	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Aspek Pengetahuan	PostIDL	25	82,0000	8,60561	1,72112
	PostPJBL	25	81,4668	10,84762	2,16952

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
Aspek Pengetahuan	Equal variances assumed	,389	,536	,193	48	,848	,53320	2,76931	-5,03488	6,10128
	Equal variances not assumed			,193	45,638	,848	,53320	2,76931	-5,04233	6,10873

Uji *Mann Whitney*
Hasil Belajar Aspek Keterampilan

➔ **NPar Tests**

Mann-Whitney Test

Ranks				
	Kelas	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Aspek Keterampilan	PosttDL	25	36,84	921,00
	PostPjBL	25	14,16	354,00
	Total	50		

Test Statistics^a

	Aspek Keterampilan
Mann-Whitney U	29,000
Wilcoxon W	354,000
Z	-5,581
Asymp. Sig. (2-tailed)	,000

a. Grouping Variable: Kelas

Uji Independent Sample T-Test Kemampuan Interpersonal

→ T-Test

[DataSet15] F:\KULIAH\S2 UNY 2019\TESIS\TESIS-Pendidikan\Data Penelitian\Analisis Data SPSS\Kemampuan Interpersonal-4-Uji Homogenitas FIX.sav

Group Statistics

	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Kemampuan Interpersonal	PosttestIDL	25	80,9612	5,94683	1,18937
	PosttestPjBL	25	81,5468	9,43672	1,88734

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
Kemampuan Interpersonal	Equal variances assumed	4,649	,036	-,263	48	,794	-,58560	2,23084	-5,07101	3,89981
	Equal variances not assumed			-,263	40,465	,794	-,58560	2,23084	-5,09269	3,92149

Activate Windows

j. Skor Hasil Belajar Aspek Pengetahuan

PRETEST HASIL BELAJAR
ASPEK PENGETAHUAN
MODEL INQUIRY DISCOVERY LEARNING

Nama Lengkap	Kelas	Nomor Absen	Jenis Kelamin	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	Jumlah Skor	Nilai Akhir		
Aqilla Zuhra Siregar	IX A	1	Perempuan	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	17	56,67		
Audrey Lavanna Loekman	IX A	2	Perempuan	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	20	66,67		
Azallya Meganandhita S.	IX A	3	Perempuan	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	24	80,00			
Benhur Rafael Ebeka Yolmen	IX A	4	Laki-laki	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	17	56,67	
Cavin Thaniel Keita Joe	IX A	5	Laki-laki	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	18	60,00		
DAVID KURNIAWAN	IX A	6	Laki-laki	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	19	63,33	
Deo gratias putri krisna	IX A	7	Perempuan	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	21	70,00		
Epafroditha Sidney Valencia	IX A	8	Perempuan	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	20	66,67		
Eunike Jeslyn Johanes	IX A	9	Perempuan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	23	76,67		
Gegwa Wyaktijati Ahsani	IX A	10	Laki-laki	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	17	56,67	
Georgina Ellen Sharman	IX A	11	Perempuan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	21	70,00		
Imey febianca purnama	IX A	12	Perempuan	1	0	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	17	56,67		
Joya Samatha Tan	IX A	13	Perempuan	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	22	73,33		
KAREL EVAN HADIWIYATA	IX A	14	Laki-laki	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	Laki-laki	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	15	50,00	
Meddypta Difenias Prasetya	IX A	15	Perempuan	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	14	46,67		
Nelsen Cristoval	IX A	16	Laki-laki	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	21	70,00		
Pruhita Nisya valluna	IX A	17	Perempuan	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	20	66,67		
Putu Devina Wiyani Fitza Tanaya	IX A	18	Perempuan	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	22	73,33		
Rafael Odello Pribadi	IX A	19	Laki-laki	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	17	56,67		
Rai Kana Abhimatta	IX A	20	Perempuan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	27	90,00	
Rainier Fabian Clement Rambli	IX A	21	Laki-laki	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	20	66,67		
Tertius Alden Budiman	IX A	22	Laki-laki	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	17	56,67	
Titan Novelliano	IX A	23	Laki-laki	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	22	73,33		
Vereena Shaneisha Putri	IX A	24	Perempuan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	25	83,33		
Weningtyas Kalonica Putri	IX A	25	Perempuan	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	17	56,67

Yogyakarta, 14 November 2020

Peneliti,



GOMANG GENURIANTO, S.Pd., Gr.

NIM 19711251038

PRETEST HASIL BELAJAR
ASPEK PENGETAHUAN
MODEL PROJECT BASED LEARNING

Nama Lengkap	Kelas	Nomor Absen	Jenis Kelamin	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	Jumlah Skor	Nilai Akhir	
Alexius Farrell Adi Kusuma	IX C	1	Laki-laki	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	20	66,67	
Anders Emmanuel Tan	IX C	2	Laki-laki	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	22	73,33	
Aurell Varda Lilian	IX C	3	Perempuan	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	20	66,67	
Aurora Cindita Syachbudtari	IX C	4	Perempuan	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	21	70,00	
Berliana Chatinsmara Goenash	IX C	5	Perempuan	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	18	60,00	
Che William Goulds	IX C	6	Laki-laki	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	22	73,33	
Cherilyn Yuriko Sumana	IX C	7	Perempuan	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	24	80,00	
Davinia Marvella Marsianus	IX C	8	Perempuan	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	25	83,33	
Effrelia Suryawijaya	IX C	9	Perempuan	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	20	66,67	
Erlangga Reyhan Aryasena	IX C	10	Laki-laki	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	18	60,00	
Evangelista joycellyn k.	IX C	11	Perempuan	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	14	46,67	
Fabian Emanuel Rahendra	IX C	12	Laki-laki	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	17	56,67	
Farrell Abhivandya Mecca	IX C	13	Laki-laki	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	21	70,00	
Gabrielle Felicia Taolin	IX C	14	Perempuan	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	28	93,33	
Jacqlien Anastasia Stefanny	IX C	15	Perempuan	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	21	70,00	
Jeremy Feivel Roedyanto	IX C	16	Laki-laki	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	19	63,33
KESAWA DEVANARMESTHI DURANDHARA	IX C	17	Laki-laki	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	15	50,00
Made Azka Aditya Iswara	IX C	18	Laki-laki	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1	18	60,00	
Novencia Monica	IX C	19	Perempuan	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	16	53,33	
Pramuditho Wibowo	IX C	20	Laki-laki	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1	20	66,67
Pranggioma Aulia berlando	IX C	21	Laki-laki	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	0	1	16	53,33
Sekar layungsari	IX C	22	Perempuan	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	17	56,67	
Selyne Viola Kurniadi	IX C	23	Perempuan	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	21	70,00	
Terasha Marcle Angie Baysa	IX C	24	Perempuan	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	21	70,00	
Victoria Angeline Januar	IX C	25	Perempuan	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	18	60,00

Yogyakarta, 14 November 2020

Peneliti,


GOMANG GENURIANTO, S.Pd., Gr.

NIM 19711251038

POSTTEST HASIL BELAJAR
ASPEK PENGETAHUAN
MODEL INQUIRY DISCOVERY LEARNING

Nama Lengkap	Kelas	Nomor Absen	Jenis Kelamin	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	Jumlah Skor	Nilai Akhir
Aqilla Zuhra Siregar	IX A	1	Perempuan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	23	76,67
Audrey Lavanna Loekman	IX A	2	Perempuan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	25	83,33
Azallya Meganandhita S.	IX A	3	Perempuan	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	28	93,33
Benhur Rafael Ebeka Yolmen	IX A	4	Laki-laki	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	23	76,67
Cavin Thaniel Kelta Joe	IX A	5	Laki-laki	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	23	76,67
DAVID KURNIAWAN	IX A	6	Laki-laki	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	23	76,67
Deo gratias putri krisna	IX A	7	Perempuan	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25	83,33
Epafroditha Sidney Valencia	IX A	8	Perempuan	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	25	83,33
Eunike Jeslyn Johanes	IX A	9	Perempuan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	28	93,33
Gegwa Wyaktijati Ahsani	IX A	10	Laki-laki	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23	76,67
Georgina Ellen Sharman	IX A	11	Perempuan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	25	83,33
imey febianca purnama	IX A	12	Perempuan	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23	76,67
Joya Samatha Tan	IX A	13	Perempuan	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	27	90,00
KAREL EVAN HADIWIYATA	IX A	14	Laki-laki	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	20	66,67
Meddypta Difenia Prasetya	IX A	15	Perempuan	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	1	19	63,33
Nelsen Cristoval	IX A	16	Laki-laki	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	26	86,67
Pruhita Nisya valluna	IX A	17	Perempuan	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	25	83,33
Putu Devina Wiyani Fita Tanaya	IX A	18	Perempuan	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	26	86,67
Rafael Odelio Pribadi	IX A	19	Laki-laki	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	23	76,67
Rai Kana Abhimatta	IX A	20	Perempuan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	30	100,00
Rainier Fabian Clement Rambli	IX A	21	Laki-laki	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25	83,33
Tertius Aiden Budiman	IX A	22	Laki-laki	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	23	76,67
Titan Novelliano	IX A	23	Laki-laki	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	27	90,00
Vereena Shaneisha Putri	IX A	24	Perempuan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	28	93,33
Weningtyas Kalonica Putri	IX A	25	Perempuan	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	22	73,33

Yogyakarta, 28 November 2020

Peneliti,


BOMANG GENURIANTO, S.Pd., Gr.
 NIM 19711251038

POSTTEST HASIL BELAJAR
ASPEK PENGETAHUAN
MODEL PROJECT BASED LEARNING

Nama Lengkap	Kelas	Nomor Absen	Jenis Kelamin	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	Jumlah Skor	Nilai Akhir	
Alexius Farrell Adi Kusuma	IX C	1	Laki-laki	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	24	80,00	
Anders Emmanuel Tan	IX C	2	Laki-laki	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	28	93,33	
Aurell Varda Lilian	IX C	3	Perempuan	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	24	80,00	
Aurora Cindita Syachbudtari	IX C	4	Perempuan	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	23	76,67	
Berliana Chatinsmara Goenash	IX C	5	Perempuan	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	19	63,33	
Che William Goulds	IX C	6	Laki-laki	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	25	83,33
Cherilyn Yuriko Sumana	IX C	7	Perempuan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	26	86,67	
Davinia Marvella Marsianus	IX C	8	Perempuan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	30	100,00	
Effrelia Suryawijaya	IX C	9	Perempuan	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	25	83,33	
Erlangga Reyhan Aryasena	IX C	10	Laki-laki	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	24	80,00	
Evangelista joycellyn k.	IX C	11	Perempuan	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	20	66,67	
Fabian Emanuel Rahendra	IX C	12	Laki-laki	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	26	86,67	
Farrell Abhivandya Mecca	IX C	13	Laki-laki	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	25	83,33	
Gabrielle Felicia Taolin	IX C	14	Perempuan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	30	100,00	
Jacqlien Anastasia Stefanny	IX C	15	Perempuan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	28	93,33	
Jeremy Feivel Roedyanto	IX C	16	Laki-laki	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	23	76,67
KESAWA DEVANARMESTHI DURANDHARA	IX C	17	Laki-laki	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	16	53,33
Made Azka Aditya Iswara	IX C	18	Laki-laki	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	22	73,33	
Novencia Monica	IX C	19	Perempuan	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	23	76,67	
Pramuditho Wibowo	IX C	20	Laki-laki	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	24	80,00	
Pranggioma Aulia berlando	IX C	21	Laki-laki	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	29	96,67	
Sekar layungsari	IX C	22	Perempuan	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	23	76,67	
Selyne Viola Kurniadi	IX C	23	Perempuan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	25	83,33	
Teresha Marcle Angie Baysa	IX C	24	Perempuan	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	26	86,67	
Victoria Angeline Januar	IX C	25	Perempuan	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	23	76,67

Yogyakarta, 28 November 2020

Peneliti,



GWANG GENURIANTO, S.Pd., Gr.

NIM 19711251038

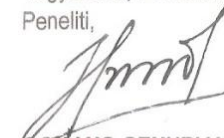
k. Skor Hasil Belajar Aspek Keterampilan

**PRETEST HASIL BELAJAR
ASPEK KETERAMPILAN
MODEL INQUIRY DISCOVERY LEARNING**

Nama Lengkap	Kelas	Nomor Absen	Jenis Kelamin	Aspek yang diamati																Score	Nilai	
				Penyajian				Bahasa					Isi									
				1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	6	7			8
Aqilla Zuhra Siregar	IX A	1	Perempuan	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	11	64,71	
Audrey Lavanna Loekman	IX A	2	Perempuan	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	12	70,59
Azallya Meganandhita S.	IX A	3	Perempuan	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	13	76,47	
Benhur Rafael Ebeka Yolmen	IX A	4	Laki-laki	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	9	52,94
Cavin Thaniel Keita Joe	IX A	5	Laki-laki	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	13	76,47	
DAVID KURNIAWAN	IX A	6	Laki-laki	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	11	64,71	
Deo gratias putri krisna	IX A	7	Perempuan	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	12	70,59	
Epafroditha Sidney Valencia	IX A	8	Perempuan	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	12	70,59	
Eunike Jeslyn Johanes	IX A	9	Perempuan	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	13	76,47	
Gegwa Wyaktijati Ahsani	IX A	10	Laki-laki	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	9	52,94	
Georgina Ellen Sharman	IX A	11	Perempuan	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	13	76,47	
imey febianca purnama	IX A	12	Perempuan	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	11	64,71	
Joya Samatha Tan	IX A	13	Perempuan	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	13	76,47	
KAREL EVAN HADIWIYATA	IX A	14	Laki-laki	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	10	58,82	
Meddypta Difenias Prasetya	IX A	15	Perempuan	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	8	47,06	
Nelsen Cristoval	IX A	16	Laki-laki	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	14	82,35	
Pruhita Nisya valluna	IX A	17	Perempuan	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	14	82,35	
Putu Devina Wiyani Fita Tanaya	IX A	18	Perempuan	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	12	70,59	
Rafael Odello Pribadi	IX A	19	Laki-laki	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	13	76,47	
Rai Kana Abhimatta	IX A	20	Perempuan	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	15	88,24	
Rainier Fabian Clement Rambli	IX A	21	Laki-laki	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	11	64,71	
Tertius Alden Budiman	IX A	22	Laki-laki	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	14	82,35	
Titan Novelliano	IX A	23	Laki-laki	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	13	76,47	
Vereena Shaneisha Putri	IX A	24	Perempuan	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	13	76,47	
Weningtyas Kalonica Putri	IX A	25	Perempuan	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	12	70,59	
																				12,04	70,82	

Yogyakarta, 14 November 2020

Peneliti,



GOMANG GENURIANTO, S.Pd., Gr.

NIM 19711251038

**PRETEST HASIL BELAJAR
ASPEK KETERAMPILAN
MODEL PROJECT BASED LEARNING**

Nama Lengkap	Kelas	Nomor Absen	Jenis Kelamin	Aspek yang diamati																Score	Nilai	
				Penyajian				Bahasa					Isi									
				1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	6	7	8		
Alexius Farrell Adi Kusuma	IX C	1	Laki-laki	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	12	70,59	
Anders Emmanuel Tan	IX C	2	Laki-laki	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	13	76,47	
Aurell Varda Lilian	IX C	3	Perempuan	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	12	70,59	
Aurora Cindita Syachbudtari	IX C	4	Perempuan	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	11	64,71	
Berliana Chatinsmara Goenash	IX C	5	Perempuan	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	7	41,18
Che William Goulds	IX C	6	Laki-laki	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14	82,35	
Cherilyn Yuriko Sumana	IX C	7	Perempuan	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	12	70,59	
Davinia Marvella Marsianus	IX C	8	Perempuan	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	14	82,35	
Effrelia Suryawijaya	IX C	9	Perempuan	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	10	58,82	
Erlangga Reyhan Aryasena	IX C	10	Laki-laki	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	70,59	
Evangelista joycellyn k.	IX C	11	Perempuan	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	11	64,71	
Fabian Emanuel Rahendra	IX C	12	Laki-laki	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	70,59	
Farrell Abhivandya Mecca	IX C	13	Laki-laki	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	10	58,82	
Gabrielle Felicia Taolin	IX C	14	Perempuan	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	14	82,35	
Jacqlien Anastasia Stefanny	IX C	15	Perempuan	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	14	82,35	
Jeremy Feivel Roedyanto	IX C	16	Laki-laki	1	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	11	64,71	
KESAWA DEVANARMESTHI DURANDHARA	IX C	17	Laki-laki	1	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	12	70,59	
Made Azka Aditya Iswara	IX C	18	Laki-laki	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	10	58,82	
Novencia Monica	IX C	19	Perempuan	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	13	76,47	
Pramuditho Wibowo	IX C	20	Laki-laki	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	13	76,47	
Pranggioma Aulia berlando	IX C	21	Laki-laki	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	14	82,35	
Sekar layungsari	IX C	22	Perempuan	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	70,59	
Selyne Viola Kurniadi	IX C	23	Perempuan	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	15	88,24	
Teresha Marcle Angie Baysa	IX C	24	Perempuan	1	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	11	64,71	
Victoria Angeline Januar	IX C	25	Perempuan	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	12	70,59	
																				12,04	70,82	

Yogyakarta, 14 November 2020

Peneliti,



GOMANG GENURIANTO, S.Pd., Gr.

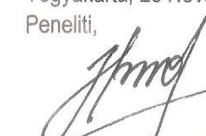
NIM 19711251038

**POSTTEST HASIL BELAJAR
ASPEK KETERAMPILAN
MODEL INQUIRY DISCOVERY LEARNING**

Nama Lengkap	Kelas	Nomor Absen	Jenis Kelamin	Aspek yang diamati																		Score	Nilai	
				Penyajian				Bahasa					Isi											
				1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	6	7	8				
Aqilla Zuhra Siregar	IX A	1	Perempuan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	16	94,12		
Audrey Lavanna Loekman	IX A	2	Perempuan	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	14	82,35	
Azallya Meganandhita S.	IX A	3	Perempuan	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	88,24		
Benhur Rafael Ebeka Yolmen	IX A	4	Laki-laki	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	14	82,35	
Cavin Thaniel Keita Joe	IX A	5	Laki-laki	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	14	82,35	
DAVID KURNIAWAN	IX A	6	Laki-laki	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	14	82,35	
Deo gratias putri krisna	IX A	7	Perempuan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	15	88,24
Epafroditha Sidney Valencia	IX A	8	Perempuan	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	14	82,35
Eunike Jeslyn Johanes	IX A	9	Perempuan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	15	88,24
Gegwa Wyaktijati Ahsani	IX A	10	Laki-laki	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17	100,00
Georgina Ellen Sharman	IX A	11	Perempuan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	15	88,24
imey febianca purnama	IX A	12	Perempuan	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	14	82,35
Joya Samatha Tan	IX A	13	Perempuan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	15	88,24
KAREL EVAN HADIWIYATA	IX A	14	Laki-laki	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	16	94,12
Meddypta Difenita Prasetya	IX A	15	Perempuan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	15	88,24
Nelsen Cristoval	IX A	16	Laki-laki	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17	100,00
Pruhita Nisya valluna	IX A	17	Perempuan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	16	94,12
Putu Devina Wiyani Fita Tanaya	IX A	18	Perempuan	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	14	82,35
Rafael Odelio Pribadi	IX A	19	Laki-laki	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	16	94,12
Rai Kana Abhimatta	IX A	20	Perempuan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17	100,00
Rainier Fabian Clement Rambli	IX A	21	Laki-laki	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	15	88,24
Tertius Alden Budiman	IX A	22	Laki-laki	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	16	94,12
Titan Novelliano	IX A	23	Laki-laki	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	15	88,24
Vereena Shaneisha Putri	IX A	24	Perempuan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	16	94,12
Weningtyas Kalonica Putri	IX A	25	Perempuan	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	88,24
																							15,20	89,41

Yogyakarta, 28 November 2020

Peneliti,



GOMANG GENURIANTO, S.Pd., Gr.

NIM 19711251038

**POSTTEST HASIL BELAJAR
ASPEK KETERAMPILAN
MODEL PROJECT BASED LEARNING**

Nama Lengkap	Kelas	Nomor Absen	Jenis Kelamin	Aspek yang diamati																Score	Nilai	
				Penyajian				Bahasa					Isi									
				1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	6	7	8		
Alexius Farrell Adi Kusuma	IX C	1	Laki-laki	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	15	88,24
Anders Emmanuel Tan	IX C	2	Laki-laki	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	88,24
Aurell Varda Lilian	IX C	3	Perempuan	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	15	88,24
Aurora Cindita Syachbudtari	IX C	4	Perempuan	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	88,24
Berliana Chatinsmara Goenash	IX C	5	Perempuan	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	9	52,94
Che William Goulds	IX C	6	Laki-laki	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	88,24
Cherilyn Yuriko Sumana	IX C	7	Perempuan	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	15	88,24
Davinia Marvella Marsianus	IX C	8	Perempuan	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	15	88,24
Effrelia Suryawijaya	IX C	9	Perempuan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	14	82,35
Erlangga Reyhan Aryasena	IX C	10	Laki-laki	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	15	88,24
Evangelista joycellyn k.	IX C	11	Perempuan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	14	82,35
Fabian Emanuel Rahendra	IX C	12	Laki-laki	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	15	88,24
Farrell Abhivandya Mecca	IX C	13	Laki-laki	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	14	82,35
Gabrielle Felicia Taolin	IX C	14	Perempuan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17	100,00
Jacqlien Anastasia Stefanny	IX C	15	Perempuan	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	15	88,24
Jeremy Feivel Roedyanto	IX C	16	Laki-laki	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	88,24
KESAWA DEVANARMESTHI DURANDHARA	IX C	17	Laki-laki	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14	82,35
Made Azka Aditya Iswara	IX C	18	Laki-laki	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	13	76,47
Novencia Monica	IX C	19	Perempuan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	16	94,12
Pramuditho Wibowo	IX C	20	Laki-laki	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	16	94,12
Pranggioma Aulia berlando	IX C	21	Laki-laki	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	16	94,12
Sekar layungsari	IX C	22	Perempuan	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	88,24
Selyne Viola Kurniadi	IX C	23	Perempuan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	16	94,12
Terasha Marcle Angie Baysa	IX C	24	Perempuan	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	88,24
Victoria Angeline Januar	IX C	25	Perempuan	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	15	88,24
																					14,76	86,82

Yogyakarta, 28 November 2020

Peneliti,



GOMANG GENURIANTO, S.Pd., Gr.

NIM 19711251038

1. Skor Kemampuan Interpersonal

PRETEST
KEMAMPUAN INTERPERSONAL
MODEL INQUIRY DISCOVERY LEARNING

Nama Lengkap	Kelas	Nomor Absen	Jenis Kelamin	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	Jumlah Skor	Nilai Akhir	
Aqilla Zuhra Siregar	IX A	1	Perempuan	1	2	1	2	2	1	3	1	2	2	1	3	2	2	1	1	2	2	2	2	3	3	1	2	2	2	2	3	3	1	57	38,00	
Audrey Lavanna Loekman	IX A	2	Perempuan	3	5	3	4	5	3	4	3	4	5	2	5	4	4	3	3	4	5	5	5	5	4	3	4	5	5	5	5	4	2	121	80,67	
Azallya Meganandhita S.	IX A	3	Perempuan	4	3	4	4	3	4	4	4	5	3	2	5	4	4	4	4	5	3	3	3	5	5	4	5	3	3	3	5	5	2	115	76,67	
Benhur Rafael Ebeka Yolmen	IX A	4	Laki-laki	1	2	1	4	2	1	4	1	5	2	2	5	4	4	1	1	5	3	2	4	5	4	1	5	3	2	4	5	4	2	89	59,33	
Cavin Thaniel Keita Joe	IX A	5	Laki-laki	2	3	2	4	3	2	4	2	3	3	3	4	4	4	2	2	3	2	2	4	4	4	2	3	2	2	4	4	4	3	90	60,00	
DAVID KURNIAWAN	IX A	6	Laki-laki	3	3	3	2	3	3	4	3	4	3	2	3	2	2	3	3	4	3	2	2	3	2	3	4	3	2	2	2	3	2	83	55,33	
Deo gratias putri krisna	IX A	7	Perempuan	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	2	4	3	3	4	4	4	3	3	5	4	4	4	4	3	3	5	4	4	2	111	74,00	
Epafroditha Sidney Valencia	IX A	8	Perempuan	4	4	4	4	4	4	3	4	5	4	2	4	4	4	4	4	5	2	4	4	5	5	4	5	2	4	4	5	5	2	118	78,67	
Eunike Jeslyn Johannes	IX A	9	Perempuan	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	1	5	4	4	4	4	4	3	4	4	5	5	4	4	3	4	4	5	5	1	113	75,33	
Gegwa Wyaktijati Ahsani	IX A	10	Laki-laki	3	3	3	2	3	3	4	3	4	3	2	3	2	2	3	3	4	3	2	2	3	2	3	4	3	2	2	3	2	2	83	55,33	
Georgina Ellen Sharman	IX A	11	Perempuan	2	3	2	3	3	2	3	2	2	3	1	5	3	3	2	2	2	1	2	3	4	4	2	2	1	2	3	4	4	1	76	50,67	
imey febianca purnama	IX A	12	Perempuan	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	5	3	3	4	4	4	3	4	5	5	4	4	4	3	4	5	5	3	117	78,00		
Joya Samatha Tan	IX A	13	Perempuan	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	1	5	4	4	4	4	4	1	3	4	5	5	4	4	1	3	4	5	4	1	106	70,67	
KAREL EVAN HADIWIYATA	IX A	14	Laki-laki	2	4	2	4	4	2	5	2	5	4	3	5	4	4	2	2	5	4	4	3	5	4	2	5	4	4	3	5	4	3	109	72,67	
Meddypta Difenias Prasetya	IX A	15	Perempuan	1	2	1	4	2	1	4	1	5	2	2	5	4	4	1	1	5	3	2	4	5	4	1	5	3	2	4	5	4	2	89	59,33	
Nelsen Cristoval	IX A	16	Laki-laki	4	3	4	3	3	4	4	4	3	3	3	4	3	3	4	4	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	105	70,00	
Pruhita Nisya valluna	IX A	17	Perempuan	3	3	3	4	3	3	5	3	3	3	2	4	4	4	3	3	3	2	4	3	4	4	3	3	2	4	3	4	4	2	98	65,33	
Putu Devina Wiyani Fita Tanaya	IX A	18	Perempuan	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	2	5	3	3	4	4	4	2	3	4	3	4	4	4	2	3	4	3	4	2	105	70,00
Rafael Odello Pribadi	IX A	19	Laki-laki	4	3	4	3	3	4	2	4	3	3	2	2	3	3	4	4	3	3	2	4	4	4	4	3	3	2	4	4	4	2	97	64,67	
Rai Kana Abhimatta	IX A	20	Perempuan	4	5	4	5	5	4	4	4	5	5	4	5	5	5	4	4	5	3	4	5	5	3	4	5	3	4	5	5	3	4	130	86,67	
Rainier Fabian Clement Rambli	IX A	21	Laki-laki	2	4	2	4	4	2	5	2	5	4	3	5	4	4	2	2	5	4	4	3	5	4	2	5	4	4	3	5	4	3	109	72,67	
Tertius Alden Budiman	IX A	22	Laki-laki	4	5	4	4	5	4	5	4	5	5	2	5	4	4	4	4	5	4	4	5	5	5	4	5	4	4	5	5	5	2	130	86,67	
Titan Novelliano	IX A	23	Laki-laki	2	4	2	2	4	2	4	2	4	4	2	5	2	2	2	2	4	3	4	4	5	3	2	4	3	4	4	5	3	2	95	63,33	
Vereena Shaneisha Putri	IX A	24	Perempuan	3	4	3	3	4	3	3	3	4	4	2	4	3	3	3	3	4	3	3	2	4	4	3	4	3	3	2	4	2	4	2	97	64,67
Weningtyas Kalonica Putri	IX A	25	Perempuan	2	4	2	4	4	2	5	2	5	4	3	5	4	4	2	2	5	4	4	3	5	4	2	5	4	4	3	5	4	3	109	72,67	

Yogyakarta, 14 November 2020

Peneliti,

GOMANG GENURIANTO, S.Pd., Gr.
NIM 19711251038

PRETTEST
KEMAMPUAN INTERPERSONAL
MODEL PROJECT BASED LEARNING

Nama Lengkap	Kelas	Nomor Absen	Jenis Kelamin	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	Jumlah Skor	Nilai Akhir	
Alexius Farrell Adi Kusuma	IX C	1	Laki-laki	3	2	4	3	3	3	2	3	4	2	2	4	3	5	3	3	3	2	4	2	3	4	4	2	3	4	5	3	3	2	93	62,00	
Anders Emmanuel Tan	IX C	2	Laki-laki	3	3	4	3	3	3	3	3	3	2	3	4	3	3	3	3	3	3	4	2	3	4	2	3	3	3	4	3	3	3	92	61,33	
Aurell Varda Lilian	IX C	3	Perempuan	2	3	2	2	2	2	3	2	3	1	1	5	2	4	2	2	2	1	2	1	2	2	2	3	3	2	3	4	2	2	3	70	46,67
Aurora Cindita Syachbudtari	IX C	4	Perempuan	4	5	4	5	4	4	5	4	5	1	3	5	4	5	2	4	4	4	4	1	4	4	5	5	4	5	5	4	4	5	122	81,33	
Berliana Chatinsmara Goenash	IX C	5	Perempuan	2	4	4	4	2	2	4	2	4	1	3	5	2	4	1	2	2	3	4	1	3	4	4	4	2	4	4	2	2	4	89	59,33	
Che William Goulds	IX C	6	Laki-laki	3	4	4	3	3	3	4	3	4	3	2	4	3	4	3	3	3	3	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	3	4	102	68,00	
Cherilyn Yuriko Sumana	IX C	7	Perempuan	5	3	5	5	5	5	3	5	4	2	2	5	5	4	3	5	5	3	5	2	4	5	4	3	5	4	3	5	5	3	122	81,33	
Davinia Marvella Marsianus	IX C	8	Perempuan	3	3	4	3	3	3	3	3	4	4	2	5	3	4	5	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	103	68,67	
Effrelia Suryawijaya	IX C	9	Perempuan	3	2	3	2	3	3	2	3	3	1	2	4	3	4	2	3	3	3	3	1	2	3	2	2	3	3	4	3	3	2	80	53,33	
Erlangga Reyhan Aryasena	IX C	10	Laki-laki	4	2	4	2	3	4	2	5	4	3	1	5	5	4	4	5	4	1	3	4	5	4	1	2	1	3	4	5	4	2	100	66,67	
Evangelista joycellyn k.	IX C	11	Perempuan	3	2	3	2	3	3	2	3	4	1	2	4	3	3	2	3	3	2	3	1	2	3	3	2	3	4	4	3	3	2	81	54,00	
Fabian Emanuel Rahendra	IX C	12	Laki-laki	3	4	4	3	3	3	4	3	3	2	2	4	3	4	2	3	3	2	4	2	4	4	4	4	3	3	4	3	3	4	97	64,67	
Farrell Abhivandya Mecca	IX C	13	Laki-laki	3	2	4	3	3	3	2	3	2	1	3	4	3	3	3	3	3	3	4	1	3	4	2	2	3	2	4	3	3	2	84	56,00	
Gabrielle Felicia Taolin	IX C	14	Perempuan	5	4	5	3	5	5	4	5	5	5	2	5	5	5	4	5	5	3	5	5	4	5	4	4	5	5	5	5	5	4	136	90,67	
Jacqlien Anastasia Stefanny	IX C	15	Perempuan	3	3	4	4	3	3	3	3	3	2	3	4	3	4	3	3	3	3	4	2	2	4	5	3	3	4	3	3	3	3	96	64,00	
Jeremy Feivel Roedyanto	IX C	16	Laki-laki	2	2	3	2	2	2	2	2	5	3	1	4	2	3	2	2	2	2	2	3	3	3	1	2	2	5	3	2	2	2	74	49,33	
KESAWA DEVANARMESTHI DURANDHARA	IX C	17	Laki-laki	5	2	2	2	4	5	2	5	5	2	3	5	5	4	3	5	5	4	4	3	5	4	1	2	4	4	3	5	4	2	109	72,67	
Made Azka Aditya Iswara	IX C	18	Laki-laki	3	4	4	3	3	3	4	3	4	3	2	4	3	4	3	3	3	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	102	68,00	
Novencia Monica	IX C	19	Perempuan	3	1	3	3	3	3	1	3	3	2	1	3	3	3	2	3	3	1	3	2	2	3	2	1	3	3	3	3	3	1	73	48,67	
Pramuditho Wibowo	IX C	20	Laki-laki	3	2	3	2	3	3	2	3	3	2	1	4	3	3	3	3	3	1	3	2	3	3	4	2	3	3	4	3	3	2	82	54,67	
Pranggioma Aulia berlando	IX C	21	Laki-laki	5	3	4	3	5	5	3	5	5	4	2	5	5	4	3	5	5	2	4	4	4	4	5	3	5	5	5	5	5	3	125	83,33	
Sekar layungsari	IX C	22	Perempuan	2	2	2	4	2	2	2	2	2	2	2	4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	66	44,00	
Selyne Viola Kurniadi	IX C	23	Perempuan	4	5	4	4	4	4	5	4	4	2	4	5	4	4	4	4	4	3	4	2	4	4	4	5	4	4	5	4	4	5	121	80,67	
Terasha Marcle Angie Baysa	IX C	24	Perempuan	3	4	3	3	3	3	4	3	3	2	3	3	3	4	2	3	3	3	3	2	3	3	3	4	3	3	4	3	3	4	93	62,00	
Victoria Angeline Januar	IX C	25	Perempuan	4	1	3	1	4	4	1	4	5	2	2	5	4	3	1	4	4	2	3	2	2	3	5	1	4	5	4	4	4	1	92	61,33	

Yogyakarta, 14 November 2020
Peneliti,


KOMANG GENURIANTO, S.Pd., Gr.
NIM 19711251038

POSTTEST
KEMAMPUAN INTERPERSONAL
MODEL INQUIRY DISCOVERY LEARNING

Nama Lengkap	Kelas	Nomor Absen	Jenis Kelamin	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	Jumlah Skor	Nilai Akhir
Aqilla Zuhra Siregar	IX A	1	Perempuan	4	4	4	4	5	3	3	4	4	3	4	5	3	5	5	5	3	2	3	4	4	4	4	4	5	4	4	5	5	5	121	80,67
Audrey Lavanna Loekman	IX A	2	Perempuan	4	5	3	4	5	3	5	3	4	5	5	5	4	4	4	3	4	5	5	5	5	4	3	4	5	5	5	5	4	5	130	86,67
Azallya Meganandhita S.	IX A	3	Perempuan	5	3	4	4	5	4	3	4	5	3	5	5	4	4	5	4	5	3	3	3	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	130	86,67
Benhur Rafael Ebeka Yolmen	IX A	4	Laki-laki	4	2	1	4	2	1	4	1	5	2	5	5	4	4	4	1	5	3	2	4	5	4	3	5	3	2	4	5	4	5	103	68,67
Cavin Thaniel Keita Joe	IX A	5	Laki-laki	4	4	2	4	5	2	4	5	3	5	4	4	4	4	5	5	5	5	5	4	4	4	5	3	5	5	4	4	4	5	126	84,00
DAVID KURNIAWAN	IX A	6	Laki-laki	5	3	3	5	5	5	2	5	4	3	5	3	5	5	5	3	4	3	5	5	3	5	5	4	5	5	5	5	2	2	124	82,67
Deo gratias putri krisna	IX A	7	Perempuan	4	4	4	3	4	4	5	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	5	4	4	4	4	3	3	5	4	4	5	117	78,00
Epafroditha Sidney Valencia	IX A	8	Perempuan	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4	5	4	5	2	4	4	5	5	4	5	2	4	4	5	5	4	126	84,00
Eunike Jeslyn Johannes	IX A	9	Perempuan	5	3	4	4	5	4	4	4	4	4	3	5	5	4	4	5	4	3	4	4	5	5	4	4	3	4	4	5	5	4	125	83,33
Gegwa Wyaktijati Ahsani	IX A	10	Laki-laki	5	3	3	5	5	5	2	5	4	3	5	3	5	5	5	3	4	3	5	5	3	5	5	4	5	5	5	5	2	5	127	84,67
Georgina Ellen Sharman	IX A	11	Perempuan	5	4	4	5	4	5	4	5	4	4	5	4	5	5	5	4	4	3	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	4	4	135	90,00
imey febianca purnama	IX A	12	Perempuan	5	4	4	3	4	4	4	4	4	4	5	5	3	3	5	4	4	4	3	4	5	5	4	4	4	3	4	5	5	4	123	82,00
Joya Samatha Tan	IX A	13	Perempuan	4	3	4	4	5	4	4	4	4	3	5	5	4	4	4	4	1	3	4	5	4	4	4	1	3	4	5	5	4	4	115	76,67
KAREL EVAN HADIWIYATA	IX A	14	Laki-laki	4	4	2	4	3	2	3	2	5	4	5	5	4	4	4	2	5	4	4	3	5	4	2	5	4	4	3	5	4	5	114	76,00
Meddypta Difenya Prasetya	IX A	15	Perempuan	4	3	3	4	4	1	4	1	5	2	5	5	4	4	4	3	5	3	3	4	5	4	3	5	3	3	4	5	4	5	112	74,67
Nelsen Cristoval	IX A	16	Laki-laki	4	3	3	3	3	4	4	4	3	3	4	4	3	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	125	83,33
Pruhita Nisya valluna	IX A	17	Perempuan	4	4	2	4	4	2	3	2	5	4	5	5	4	4	4	2	5	4	4	3	5	4	3	5	4	4	3	5	4	4	115	76,67
Putu Devina Wiyani Fita Tanaya	IX A	18	Perempuan	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	5	3	3	4	4	4	2	3	4	3	4	4	4	2	3	4	3	4	4	109	72,67
Rafael Odello Pribadi	IX A	19	Laki-laki	5	3	3	3	3	3	3	3	5	3	3	4	3	5	4	4	3	4	4	4	4	5	5	3	4	5	5	4	3	5	115	76,67
Rai Kana Abhimatta	IX A	20	Perempuan	5	5	4	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	3	4	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	141	94,00
Rainier Fabian Clement Rambli	IX A	21	Laki-laki	4	4	2	4	4	2	3	2	5	4	5	5	4	4	4	2	5	4	4	3	5	4	3	5	4	4	3	5	4	3	114	76,00
Tertius Alden Budiman	IX A	22	Laki-laki	5	5	3	4	5	3	5	3	5	5	5	5	4	4	5	4	5	4	4	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	135	90,00
Titan Novelliano	IX A	23	Laki-laki	4	4	3	3	4	4	5	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	5	4	4	4	4	3	3	5	5	5	5	118	78,67
Vereena Shaneisha Putri	IX A	24	Perempuan	5	4	3	3	4	4	4	4	4	4	5	5	3	3	5	4	4	4	3	4	5	5	4	4	4	3	4	5	5	4	122	81,33
Weningtyas Kalonica Putri	IX A	25	Perempuan	4	4	2	4	4	2	3	2	5	4	5	5	4	4	4	2	5	4	4	3	5	4	3	5	4	4	3	5	4	3	114	76,00

Yogyakarta, 28 November 2020

Peneliti,


SOMANG GENURIANTO, S.Pd., Gr.
NIM 19711251038

POSTTEST
KEMAMPUAN INTERPERSONAL
MODEL PROJECT BASED LEARNING

Nama Lengkap	Kelas	Nomor Absen	Jenis Kelamin	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	Jumlah Skor	Nilai Akhir
Alexius Farrell Adi Kusuma	IX C	1	Laki-laki	4	3	5	4	4	4	3	4	5	3	3	5	4	5	4	4	4	3	5	3	4	5	5	3	4	5	5	4	4	3	121	80,67
Anders Emmanuel Tan	IX C	2	Laki-laki	4	4	5	4	4	4	4	4	4	3	4	5	4	4	4	4	4	4	5	3	4	5	3	4	4	4	5	4	4	4	122	81,33
Aurell Varda Lilian	IX C	3	Perempuan	3	4	3	3	3	3	4	3	4	2	2	5	3	5	3	3	2	3	2	3	3	4	4	3	4	4	5	3	3	4	99	66,00
Aurora Cindita Syachbudtari	IX C	4	Perempuan	5	5	5	5	5	5	5	5	5	2	4	5	5	5	3	5	5	5	5	2	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	141	94,00
Berliana Chatinsmara Goenash	IX C	5	Perempuan	3	5	5	5	3	3	5	3	5	2	4	5	3	5	2	3	3	4	5	2	4	5	5	5	3	5	5	3	3	5	118	78,67
Che William Goulds	IX C	6	Laki-laki	4	5	5	4	4	4	5	4	5	4	3	5	4	5	4	4	4	4	5	4	5	5	4	5	4	5	5	4	4	5	132	88,00
Cherilyn Yuriko Sumana	IX C	7	Perempuan	5	4	5	5	5	5	4	5	5	3	3	5	5	5	4	5	4	5	3	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	4	137	91,33
Davinia Marvella Marsianus	IX C	8	Perempuan	4	4	5	4	4	4	4	4	5	5	3	5	4	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	4	4	131	87,33
Effrelia Suryawijaya	IX C	9	Perempuan	4	3	4	3	4	4	3	4	4	2	3	5	4	5	3	4	4	4	4	2	3	4	3	3	4	4	5	4	4	3	110	73,33
Erlangga Reyhan Aryasena	IX C	10	Laki-laki	5	3	5	3	4	5	3	5	5	4	2	5	5	5	5	5	5	2	4	5	5	5	2	3	2	4	5	5	5	3	124	82,67
Evangelista joycellyn k.	IX C	11	Perempuan	4	3	4	3	4	4	3	4	5	2	3	5	4	4	3	4	4	3	4	2	3	4	4	3	4	5	5	4	4	3	111	74,00
Fabian Emanuel Rahendra	IX C	12	Laki-laki	4	5	5	4	4	4	5	4	4	3	3	5	4	5	3	4	4	3	5	3	5	5	5	4	4	5	4	4	4	5	127	84,67
Farrell Abhivandya Mecca	IX C	13	Laki-laki	4	3	5	4	4	4	3	4	3	2	4	5	4	4	4	4	4	4	5	2	4	5	3	3	4	3	5	4	4	3	114	76,00
Gabrielle Felicia Taolin	IX C	14	Perempuan	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	146	97,33
Jacqlien Anastasia Stefanny	IX C	15	Perempuan	4	4	5	5	4	4	4	4	4	3	4	5	4	5	4	4	4	4	5	3	3	5	5	4	4	5	4	4	4	4	125	83,33
Jeremy Feivel Roedyanto	IX C	16	Laki-laki	3	3	4	3	3	3	3	3	5	4	2	5	3	4	3	3	3	3	3	4	4	4	4	2	3	3	5	4	3	3	102	68,00
KESAWA DEVANARMESTHI DURANDHARA	IX C	17	Laki-laki	5	3	3	3	5	5	3	5	5	3	4	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	2	3	5	5	4	5	5	3	129	86,00
Made Azka Aditya Iswara	IX C	18	Laki-laki	4	5	5	4	4	4	5	4	5	4	3	5	4	5	4	4	4	4	5	4	5	5	4	5	4	5	5	4	4	5	132	88,00
Novencia Monica	IX C	19	Perempuan	4	2	4	4	4	4	2	4	4	3	2	4	4	4	3	4	4	2	4	3	3	4	3	2	4	4	4	4	4	2	103	68,67
Pramuditho Wibowo	IX C	20	Laki-laki	4	3	4	3	4	4	3	4	4	3	2	5	4	4	4	4	4	2	4	3	4	4	5	3	4	4	5	4	4	3	112	74,67
Pranggioma Aulia berlando	IX C	21	Laki-laki	5	4	5	4	5	5	4	5	5	5	3	5	5	5	4	5	5	3	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	140	93,33
Sekar layungsari	IX C	22	Perempuan	3	3	3	5	3	3	3	3	3	3	3	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	96	64,00
Selyne Viola Kurniadi	IX C	23	Perempuan	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	4	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	145	96,67
Terasha Marcle Angie Baysa	IX C	24	Perempuan	4	5	4	4	4	4	5	4	4	3	4	4	4	5	3	4	4	4	4	3	4	4	4	5	4	4	5	4	4	5	123	82,00
Victoria Angeline Januar	IX C	25	Perempuan	5	2	4	2	5	5	2	5	5	3	3	5	5	4	2	5	5	3	4	3	3	4	5	2	5	5	5	5	5	2	118	78,67

Yogyakarta, 28 November 2020
Peneliti,


GOMANG GENURIANTO, S.Pd., Gr.
NIM 19711251038

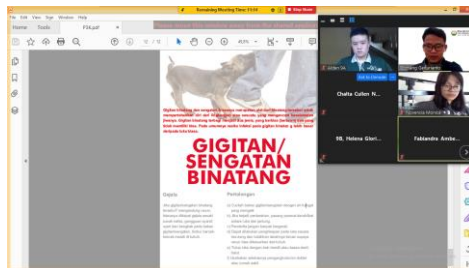
Lampiran 5. Dokumentasi Penelitian



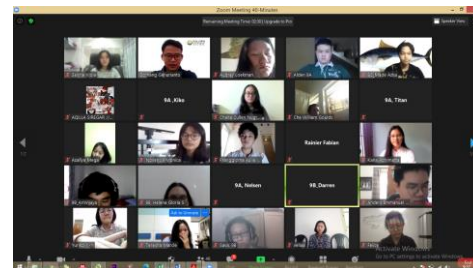
Pembelajaran Kelas Eksperimen
Model *Inquiry Discovery Learning*



Pembelajaran Kelas Eksperimen
Model *Project Based Learning*



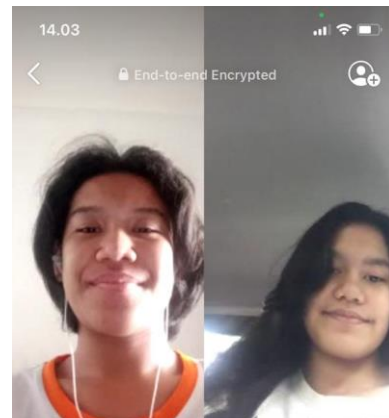
Penjelasan Materi Pembelajaran



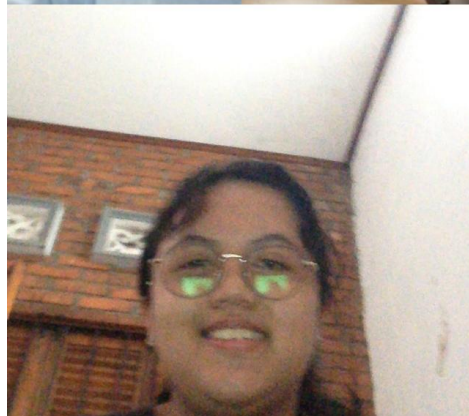
Pelaksanaan Pembelajaran



Diskusi Kelompok Kelas Eksperimen
Model *Inquiry Discovery Learning* 1



Diskusi Kelompok Kelas Eksperimen
Model *Inquiry Discovery Learning* 2





Sampel Video Penanganan Pada Patah Tulang



Sampel Presentasi Penanganan Pada Sengatan Binatang



Monitoring Guru Kelas Eksperimen Model *Project Based Learning* 1



Monitoring Guru Kelas Eksperimen Model *Project Based Learning* 2



Proses Pembuatan Video

3

Usahakan penderita dapat memuntahkan racun dengan memasukkan jari ke dalam tenggorokan dan digoyangkan.



Sampel PPT Presentasi Penanganan Pada Keracunan